INDEX 355 364 ISSN 1426-2843

LIPIEC '97

CENA: 3,00 zł

AMIGA
COMPUTER STUDIO

GRY
Big Red Adventure
Quasar Wars
W Potrzasku
Dreenshar
Szachista
Brydż

CyberGraphX

Picasso II

Test kart GFX !
CyberVision 3D vs Picasso IV



Golem
Nowa jakość gier na Amidze!

SPRZĘT
Omnipen

Programy pakujące

ShapeShifter
Instalowanie i konfiguracja

AMIGA
COMPUTER STUDIO

http://www.cgs.com.pl/acs.htm

WYDAWCA



NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

REDAKCJA
Rafał Belke
rbelke@cgs.com.pl
(redaktor naczelny)

Tomasz Filipek
hires@polbox.com
(z-ca red. nacz.)

Adam Barczyński
Kamil Barczyński
Artur Frankowski
Marcin Jaskólski
Marcin Marzęcki
Jacek Pietruszczak
Sebastian Streich

DTP
Adam Bartniczak

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Michalina Nowakowska

DRUK
DWH VEGA
W-wa, ul. Konstruktorska 3a

KONTAKT Z REDAKCJĄ
Adres:
Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Telefon:
poniedziałek – piątek
w godzinach 13 - 18
tel. (0-22) 15-42-20

BBS:
codziennie w godz. 23-7
tel. (0-22) 681-74-98

Od Redakcji

I jak Wam się podoba? Twardsza okładka, cztery strony więcej i coverCD co miesiąc. W środku zmieniony design, nowy konkurs oraz – zgodnie z Waszym życzeniem – gotowa do wycięcia okładka na nasz cover. To dla tych, którzy przekładają nasz krążek do plastikowego pudełka.

Wszystko to bez zmiany ceny podstawowej edycji pisma! Niestety, edycja ACS bez CD musiała nieco zdrożeć...

Ten wakacyjny numer ACS powinien trafić do sprzedaży w połowie lipca. Potem redakcja ma wakacje – następny ACS ukaże się w połowie września.

A co dziś w menu? W części gierkowej tytułem numeru jest Big Red Adventure – pierwsza jaskółka zwiastująca gry z prawdziwego zdarzenia. Wysoka rozdzielczość, promowany ekran, płytka CD jako nośnik; mimo spóźnienia w stosunku do wersji PC jest to pierwsza od wielu miesięcy gra, na którą mogę wydać kasę bez poczucia straty. I chyba to zrobię...

W poważniejszej części przede wszystkim porównanie dwóch najpopularniejszych kart graficznych. W tej chwili, gdy konfiguracje Amig w Polsce się poprawiły (mamy sygnały, że także dzięki naszej „propagandzie"), wąskim gardłem naszych Przyjaciółek stają się kości AGA. Dzięki karcie 24-bitowej grafiki surfowanie po sieci czy image processing to czysta rozkosz. A wkrótce do grupy 24bit-friendly dołączą gry.

Poza tym świeżutkie kompakty prosto z Sadeness, „solucja" do Shapeshiftera (wbrew pozorom jest to propozycja także dla fanów gier, pod warunkiem, że mają odpowiednie konfiguracje) oraz przewodnik po pakerach (nie zapominamy o początkujących) i po modemach. Smacznego!

Rafał Belke

W numerze:

AmiNews

Po długim okresie zastoju firma Amiga International zaczęła wreszcie coś robię. Petro Tyschtschenko jeździ po świecie opowiadając (niestety mało konkretnie) o bliższych i dalszych planach rozwoju Amigi, a i strona WWW AI rozpoczęła „nowe życie". Działa też ponownie ftp.amiga.de, na którym znaleźć można ostatnie wersje beta łatek na system obsługi plików, pozwalających korzystać z dysków twardych o większych pojemnościach.

Także ze strony Gatewaya 2000 daje się zauważyć kilka może jeszcze mało stanowczych kroków, ale za to we właściwym kierunku. Od dawna już wiadomo, że firma ta prowadzi negocjacje z co większymi amigowymi firmami, a niedawno powiało optymizmem z wywiadu, jakiego udzielił Ted Waitt pecetowemu magazynowi Boot. Stwierdził on m.in., że kupując Amigę początkowo faktycznie myśleli, iż nabywają tylko pakiet patentów, ale im bliżej przyglądają się całej sprawie, tym bardziej nabierają przekonania o znacznie wyższej wartości tego, co nabyli. Nie oznacza to oczywiście chęci zerwania z rynkiem PC i produkowania tylko Amig, ale pewnie bardzo przychylne traktowanie poczynań AI i odpowiednie ich finansowanie (Gateway zajął wobec Ami stanowisko: mamy kasę, żeby pompować w AI i mamy czas – nie oczekujemy natychmiastowych zysków). Kolejną oznaką poważniejszego traktowania Amigi jest umieszczenie jej nazwy wśród tematów wiadomości, jakie można sobie zaprenumerować przez e-mail z WWW Gatewaya. (KB)

AMIGA International, Inc.

Gateway 2000: www.gateway2000.com
AI: www.amiga.de

Diversia

Ablaze Entertainment to słowacka grupa, której pierwszą grę, Strangers AGA (bijatyka dla kilku graczy na CD, wspominana już w ACS 2/97), „na dniach" wyda Vulcan Software. Kolejnym opracowywanym produktem jest któraś już próba realizacji na Amidze wojennej gry strategicznej w czasie rzeczywistym a'la Dune II czy Command & Conquer. Jak dotąd żadna z zapowiedzi nie doczekała się jeszcze pełnej realizacji, ale sądząc po ich liczbie w końcu powinno się coś udać. Autorzy Dywersji obiecują właściwie to, co wszyscy pozostali: znakomitą grafikę w wyższej rozdzielczości i 256 kolorach (AGA lub CyberGfx), mnóstwo wrogich, całkiem „inteligentnych" jednostek zbrojnych, grę przez modem, muzykę z CD i potężną ilość renderowanych obrazków. Ablaze oferuje też jednak coś nowego – możliwość skorzystania z procesorów PowerPC! Minimalne wymagania tej gry to 030 lub lepszy, co najmniej 4 MB Fast, CD-ROM 4x lub szybszy. W tej chwili Diversia gotowa jest dopiero w 25%, więc na jej premierę przyjdzie jeszcze trochę poczekać, kompletując być może w międzyczasie sprzęt niezbędny do jej uruchomienia. No Power – No Fun! (KB)

Ablaze Entertainment: www.vadium.sk/ablaze



Golem

Exclusive!

Nowa jakość!

Od dłuższego już czasu włoska firma Underground Software tworzy swoją pierwszą grę, specjalnie przeznaczoną dla naszych Amig. I nie byłoby w tym nic specjalnie zaskakującego, gdyby nie fakt, że gra zapowiada się wyjątkowo.

Golem w swojej formie łączy zupełne nowatorstwo ze znanymi już gatunkami gier: przygodowym, strzelaniną i bijatyką (nie jest to, wbrew temu, co twierdzą niektórzy, „gra w której główną ideą jest strzelanie do wszystkiego co się rusza"...). O ile trudno coś w tej chwili konkretniejszego powiedzieć o samej fabule (poza tym, że akcja toczy się w odległej przyszłości), wyjątkowość gry polega przede wszystkim na formie i wykonaniu. Programiści z Underground Software zdecydowali się stworzyć grę, która składa się tylko i wyłącznie z animacji odgrywanych bezpośrednio z CD-ROM-u (Golem ukaże się tylko w wersji CD). Wszystkie pliki z animacjami mają po kilka megabajtów i zapisane zostały w specjalnym, stworzonym przez Underground Software, formacie pozwalającym na maksymalne upakowanie danych przy zachowaniu jak najszybszej dekompresji, bez straty jakości i zapewniając odpowiednio szybki odczyt z płyty CD. Format ten bije, zadaniem autorów, na głowę wszystkie dotychczasowe patenty.

Wszystkie elementy graficzne programu wykonane zostały metodą renderingu i trzeba przyznać, że ludzie, którzy to robili, naprawdę znają się na rzeczy. Animacje są płynne i różnorodne. Rewelacyjnie dobrano punkty widzenia kamery podczas odgrywania poszczególnych scen. Akcja zmienia, się dzięki temu błyskawicznie.





Golem, cyborg o zaiste niezgorszych możliwościach i arsenale, kierowany przez nas jest za pomocą joysticka. Nowatorstwo polega tu na tym, że postać zajmująca niekiedy i połowę ekranu (w zależności od kąta widzenia kamery) reaguje nie jak to zwykle w zręcznościówkach bywa, ale jeden nasz ruch joystickiem (np. do przodu) powoduje odegranie kilkumegabajtowej animacji, przedstawiającej poczynania bohatera. Jeśli w tej chwili przyszła Wam do głowy gra Dragon's Lair, to jesteście w błędzie. Golem przypomina troszkę gry FMV, ale z tą różnicą, że tutaj naprawdę mamy wrażenie kierowania postacią, a nie tylko sporadycznego uczestniczenia w filmie. Oczywiście takie podejście ogranicza naszą swobodę, ale i tak możemy poruszać się w ośmiu kierunkach, obracać itd. Każdy ruch opatrzony jest animacją zależną również od poprzedniej pozycji.

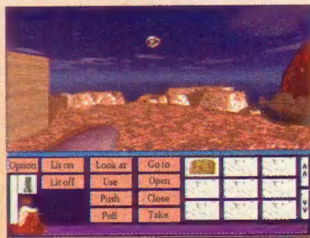
Dzięki temu, że jesteśmy w stałym kontakcie z Underground Software, będziemy mogli informować Was na bieżąco o postępie prac. Co więcej, doszliśmy do porozumienia i w miarę jak ukazywać się będą kolejne wersje demostracyjne (planowane po ukończeniu prac nad każdą z pięciu części gry), będziemy otrzymywać pozwolenie na wyłączną w Polsce publikację na naszym coverze. A tymczasem sami możecie wypróbować pierwszą część Golema (170-megabajtowe demo). Znajdziecie ją na płytce dołączonej do tego mnumeru ACS. Miłej zabawy. (TF)



Nothingness

Francuska firma Cassiope Development pochwaliła się niedawno przygotowywaną przez siebie przygodówką o tym właśnie tytule, którą sami autorzy określają jako coś pomiędzy Mystem, a Monkey Island. Sądząc po demie oznacza to olbrzymie ilości renderowanej i digitalizowanej grafiki umieszczone na CD oraz rozwiązywanie typowych dla tego gatunku gier zagadek. Strona wizualna prezentuje się znakomicie, na co ma przede wszystkim wpływ zastosowanie ekranu o rozdzielczości 640x512 w 512 kolorach oraz odtwarzanie z płytki animacji w HAM8. Warstwa dźwiękowa też jest dosyć bogata, bo bohaterka gry własnym głosem komentuje wszystkie swoje poczynania (w pełnej wersji przewidziano aż cztery wersje językowe sampli, „na razie" bez polskiej). Żeby pograć, wystarczy mieć Amigę AGA z 4 MB Fastu i CD-ROMem. Nothingness działa bardzo dobrze pod systemem (multitasking, mode promotion) i jest już ponoć gotowa w 80%, mogąc ukazać się jeszcze nawet tego lata. Nie będzie to może poważna konkurencja dla Mysta, ale może zdobyć popularność wśród posiadaczy słabszych konfiguracji i miłośników przygodówek w starym stylu. (KB)





Xpedition

Gobi, autorzy naszej gry 1996 – Legionu – szykują następny hit. Jest to fufurystyczna strzelanina z elementami logicznymi. Graficznie Xpedition przypomina legionową „akcję w terenie", jednak poprawiono grafikę otoczenia i jeszcze zwiększono postaci. Naszymi bohaterami (w wersji demo jest ich czterech) sterujemy podobnie, jak w Cannon Fodder – myszką (LMB – ruch, RMB – strzelanie). Ale gra jest bardziej złożona od Canno Fodder. Żołnierze mają różne rodzaje broni i inne „gadżety", a ich misje nie będą się sprowadzać jedynie do strzelania. Zanosi się na to, że team Gobi znów chce sięgnąć po tytuł polskiej gry roku. Wymagania Xpedition są analogiczne do Legionu – procesor minimum 020 i 2 MB CHIP RAM. Gra ukaże się na jesieni, a póki co możecie podziwiać demo gry na naszym coverCD. (RB)





BOOM! factor

Firma clickBOOM obwieściła się niedawno „liderem high-end'owego grania na Amidze" i podała specyfikacje komputerów, na które będzie przygotowywać swoje obecne i przyszłe produkty. Trzy klasy wymagań sprzętowych, określone ogólnie nazwą BOOM! factor, przedstawiają się następująco:

Boom-Cosmic: procesor PowerPC, 32 MB FAST, Cybervision 64/3D lub Picasso IV, CD-ROM 12x, karta dźwiękowa, Internet, monitor multiscan

Boom-Blast: procesor 060, 16 MB FAST, Cybervision 64/3D lub Picasso IV, CD-ROM 8x, Internet, monitor multiscan

Boom-Ping: procesor 030 z FPU, 8 MB FAST, AGA, CD-ROM 2x, min. 30 MB wolnego miejsca na twardym dysku

Dodano ponadto, że Boom-Cosmic to konfiguracja „przygotowana na przyszłość", Boom-Blast – „wystarczy na jakiś czas, ale niezbyt długi", a Boom-Ping „powinna być jak najszybciej rozbudowana". Ponadto clickBOOM sprzedaje teraz także, prócz wersji normalnej, o połowę tańszą, pozbawioną instrukcji obsługi, pudełka itp., wersję Capital Punishment (8 archiwów DMS), dostępną tylko poprzez sieć za 30 dolarów kanadyjskich. W ten sam sposób można zamówić grę Nemac IV – Director's Cut oraz gadżety związane z grą Myst (KB)

clickBOOM: clickboom.com

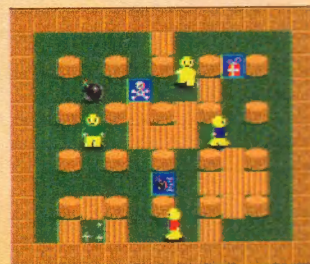
Exotik Software

Jest to nowa firma produkująca gry dla Amigi. Jej pierwsze dwie propozycje to: Hakoni Invaders i Petro Petroni – Private Eye. Hakoni Invaders jest, jak sam tytuł na to wskazuje, kolejnym klonem Space Invaders, tym razem wzbogaconym o szybką grafikę w 256 kolorach, ponad 50 rodzajów przeciwników, kilkadziesiąt poziomów do przejścia, pogrupowanych w sześć odrębnych światów i, ponoć świetne, moduły rave uprzyjemniające zabawę. Wymagane są oczywiście kości AGA, a premiera nastąpi pod koniec sierpnia.

Natomiast Petro Petroni – Private Eye to klasyczna przygodówka point&click, której główną atrakcję stanowić mają świetna grafika i spora dawka humoru. Zadaniem gracza będzie przeprowadzenie śledztwa na zlecenie firmy Gateway 2001, której porwano szefa, a w całą aferę zamieszane są takie kompanie, jak Phase 6, Quikpik czy Viscop – aluzje są chyba aż nazbyt czytelne. Całość, jak dobrze pójdzie, ukaże się jeszcze na Gwiazdkę tego roku, wyłącznie na kompakcie. (KB)

LegoBlast

O tej grze wiadomo jak dotąd bardzo niewiele. Jest ona przygotowywana przez francuską grupę Proxima i będzie jeszcze jedną realizacją pomysłu Bomberman/Dynablaster. Do ukończenia będzie 20 poziomów w pięciu różnych światach, a za przeciwników można mieć aż pięciu ludzkich graczy naraz. Dostępnych jest pięć różnych stopni trudności gry, a ona sama kodowana jest w całości w asemblerze, przez co powinna być bardzo dynamiczna. Kiedy będzie można sobie w to pograć, nie wiadomo. (KB)





Fortress of Fear

Szykuje się przeróbka Diablo na Amigę, a to za sprawą Digital Reality SoftworX. Gra będzie miała podobny, izometryczny widok przebiegu akcji i grafikę w 640x480 HiColor (CyberGfx). Świat gry będzie dosyć jednolity, niepodzielony na odrębne poziomy, a ukończenie zabawy polegać ma na spenetrowaniu dużej liczby wiosek, jaskiń, lochów, zamków i innych typowych miejsc dla RPG oraz obowiązkowym rozwiązywaniu napotykanych zagadek. Żeby pograć, potrzebny będzie procesor przynajmniej 030 50 MHz i 4 MB RAM oraz karta graficzna. Planowana jest też wersja dla kości AGA, z grafiką w 320x240 256 kolorów. (KB)

OloFight

Po ukazaniu się znakomitego Capital Punishment wydawanie bijatyk na Amigę całkowicie zamarło. Zmieni się to być może dzięki ambitnemu projektowi włoskiej grupy The Real Ologram – OloFight. Co prawda nie jest to gra 3D, ale i tak ma szansę przyciągnąć wielu miłośników nawalanek. Głównymi jej atutami są znakomita grafika (ponad 3000 kolorów jednocześnie na ekranie, efekt paralaksy dla elementów przed i za zawodnikami, animowane tła, podłoże skalowane z zachowaniem zasad perspektywy, wszystko renderowane), animacja (25 klatek na sekundę, ogółem po 150 klatek ruchu na każdą z dziesięciu postaci), spora ilość ciosów specjalnych (możliwość zwiększania siły swojego zawodnika) i tło dźwiękowe dopasowujące się do przebiegu akcji na ekranie. I to wszystko już na podstawowej A1200. Pograć w pełną wersję będzie można jednak dopiero późną jesienią, a w demo już w sierpniu. Oczywiście, gdy tylko demo się ukaże, znajdzie się na nszym coverCD (KB)

The Real Ologram: ologram@agarde.it





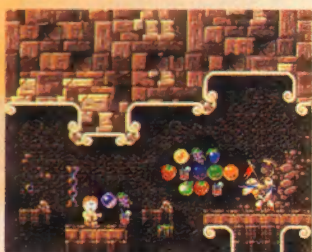
Fubar

Ludzie z Q-Group zagrywali się kiedyś na swoich pięćsetkach w North And South, które niestety nie bardzo chciało działać na ich nowszych Amigach. Postanowili więc napisać gierkę opartą o podobne zasady rozgrywki (bezpośrednie pojedynki o opanowanie terenu), ale wzbogaconą pomysłami własnymi oraz zaczerpniętymi z nowszych tytułów (m.in. Civilization, Cannon Fodder i Command & Conquer). Ogólnie zabawa sprowadza się do opanowania świata poprzez zniszczenie wszystkich wrogich oddziałów, a grać można przeciw komputerowi lub ludziom (maksymalnie czterech graczy, w tym obsługa TCP/IP). Prezentowana dotąd grafika pochodzi ciągle jeszcze z fazy projektowej, a w pełnej wersji będzie w większej części renderowana. Największą zaletę stanowić ma Control Centre, umożliwiający edycję wszelkich aspektów gry: grafiki, animacji, świata, oddziałów wojskowych i ich uzbrojenia, dzięki czemu za każdym razem FUBAR może prezentować się całkiem odmiennie. Ułatwione jest też robienie kolejnych wersji językowych gry. Autorzy poszukują wydawcy. (KB)

Q-Group: www.aber.ac.uk/~img4 lub homepages.nildram.co.uk/~oondy (w wakacje)

Titan News

Firma ta, jak już wiecie, jest wydawcą Brain Killera (właśnie pojawiło się jego nowe demo) polskiej grupy Virtual Madness. Nie jest to jednak jedyna wypuszczana przez nią na rynek gra. Inną przygotowywaną właśnie pozycją jest platformówka Sword (także autorstwa Polaków; pisaliśmy o niej w ACS 1 i 2/97). Sword ruszy na Amigach z 1 MB Chip i przynajmniej 512 KB Fast. Rozszerzona wersja AGA wymaga natomiast 2 MB Fast i CD-ROM-u. Kolejne anonsowane tytuły to Elastic Dreams, Last Days of Paradise i Shadow of the 3rd Moon (patrz ACS 2/97), o których coś konkretnego wiadomo będzie już wkrótce. Titan ma swojej ofercie także dwa programy użytkowe: ArtStudio i BurnIT!. (KB)



Titan: www.vossnet.de/titanhb/

Maim & Mangle

To jeszcze jedna gra strategiczna w czasie rzeczywistym, oparta na takich wzorcach, jak Dune II czy Command & Conquer (chociaż bardziej na Diunie). Deimos Designs, grupa odpowiedzialna za ten projekt, przerwała prace nad nim pod koniec ubiegłego roku i wznowiła je niedawno, po znalezieniu wydawcy (nie ujawnili, kto to jest). Maim & Mangle ma być z założenia konkurencją, a nie kopią C&C czy innego tytułu, dlatego autorzy starają się umieścić jak najwięcej oryginalnych elementów. Nie zdradzają na razie, na prośbę wydawcy, wszystkich szczegółów, ale wiadomo na pewno, że gra będzie poważnie korzystała z mocy komputera (w tym z ewentualnej obecności PowerPC!), działała przede wszystkim na kartach graficznych (wersja AGA ma być również dostępna), posiadała obsługę równoczesnej zabawy wielu graczy za pośrednictwem TCP/IP i ulepszony, w stosunku do Dune II, system dowodzenia jednostkami podczas walki. M&M ukaże się wyłącznie na kompakcie przed końcem tego roku. (KB)

Deimos Designs: www.surfcity.nb.ca/~apollo

Pulsator



Nie ma chyba bardziej oklepanego schematu gry niż strzelanina 2D z poziomym przesuwem obrazu (no chyba, że strzelanina 2D z pionowym przesuwem obrazu). Mimo to grupa Fullspeed Creative Development pracuje właśnie nad tego typu grą, której wyróżnikami mają być: znakomita grywalność, opcja zabawy dla dwóch graczy, ponad 512 kolorów jednocześnie na ekranie, bardzo duże poziomy, olbrzymi przeciwnicy przy końcu każdego z nich, wiele rodzajów broni itd. itp. Ciekawsze od przechwałek autorów gry są jej wymagania: procesor przynajmniej 030 i 4 MB Fast to dosyć osobliwe, jak na strzelankę. Dostępne będą dwie wersje programu: na dyskietkach i na CD. Ci sami goście przygotowali też efekty dźwiękowe i muzykę do Flyin' High (patrz ACS 2/97), które ma się ukazać na dniach, za sprawą APC&TCP. Firma ta wyda oczywiście Pulsatora, a jej dalsze plany obejmują wypuszczenie na rynek następujących pozycji: Magic Island (już!), Kargon 2 (być może sierpień), jakiś nowy pinball (wrzesień), Testament 2 (listopad), Marblelous 2 (grudzień), a w 1998 jakaś symulacja, przygodówka, gra sportowa, manager hotelu i platformówka. (KB)

FullSpeed: home.t-online.de/home/fullspeed
APC&TCP: andreas@highvolt.gun.de

TFX

Sprawa TFX na Amidze znajdzie chyba wreszcie swój szczęśliwy epilog. Wiosną mówiło się o wydaniu tego symulatora przez firmę inną niż Ocean (który odżegnał się od tego już dawno temu) – jednak nic z tego nie wyszło. Z DID, twórcami gry, dogadała się redakcja CU Amiga i w TFX można było pograć na londyńskich targach World Of Amiga. Z braku wydawcy gra znajdzie się w pełnej wersji na jednym z najbliższych coverów CU Amiga. (KB)

Street Racer

Miał się ukazać już przed ponad rokiem, nakładem Ubi-Soft, ale zrezygnowano wtedy z tego z powodu niepewnej pozycji rynku Amigi. Dzisiaj pozycja może nie zmieniła się zbyt poważnie, ale za to zmienił się wydawca – Street Racer odżyje dzięki staraniom Guildhall Leisure. Jak łatwo się domyśleć, ta gra to wyścigi samochodowe w stylu Lotusa czy Extreme Racing. Graficznie są one bardziej zbliżone do drugiego tytułu, bo stanowią amigową wersję dosyć popularnej gierki z Segi Megadrive. Do pogrania potrzeba maszyny z kośćmi AGA. (KB)

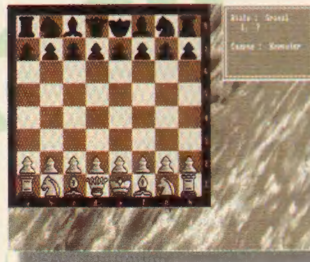
Szachista

Choć, korzystając z Amisi jako przeciwnika, grywałem w szachy wielokrotnie, to jednak najnowszy produkt firmy L.K. Avalon najbardziej przypadł mi do gustu.

CO JEST GRANE?

Szachista to program szachowy oferujący poza zwykłą możliwością pogrania, wiele dodatkowych różnorodnych opcji. Poza partyjką z komputerem lub z kolegą możemy włączyć samouczek – dość prosty, ale jednocześnie konkretny i efektywny. Unikatową opcją w tego typu programach jest możliwość wyboru tzw. szachów Fischera, rodzaju rozgrywki, rządzącej się co prawda takimi samymi jak zwykłe szachy regułami, ale różniącej się ustawieniem figur na pierwszej i ósmej linii. Pod względem merytorycznym Szachista przygotowany został bardzo rzetelnie. Znane mu są najważniejsze debiuty (informowanie o ich wykorzystaniu można sobie ustawić w opcjach), obrony i gra bardzo dobrze już na średnim poziomie (Zawodnik). W razie niepowodzenia można oczywiście ruch cofnąć, lub gdy nie jesteśmy pewni swego, zapytać komputer o podpowiedź. Nie znaczy to jednak, że odpowiedź, jaką uzyskamy, będzie najlepsza. Program poinformuje nas, jak sam by w danej sytuacji zagrał.

Najciekawszą opcją w Szachiście jest jednak możliwość włączenia samouczka, tłumaczącego od podstaw zasady gry w szachy i pokazującego parę przykładowych, znanych i spektakularnych partii, rozegranych niegdyś przez mistrzów. Związana z nauką jest także opcja dająca niespotykaną okazję tworzenia i rozwiązy-



wania zadań szachowych. Autor gry umieścił standardowo kilkanaście raczej łatwiejszych zadań, a instrukcja dokładnie opisuje sposób tworzenia nowych, własnych propozycji.

OPRAWA

Cóż, o dźwięku nie ma w zasadzie co wspominać. Co do grafiki, to muszę powiedzieć, że czuję się troszkę rozczarowany. Szachista otwiera się na własnym, systemowym (!!) ekranie, który daje się bez problemu promować (działa nawet na karcie graficznej), szkoda zatem, że korzysta tylko z rozdzielczości 640x256 w 8 lub 16 kolorach. Jaki to problem zrobić oddzielną wersję dla ECS i AGA (640x512 w 256 kolorach). Nie tylko szachownica i bierki wyglądałyby korzystniej, ale na pewno gra zyskałaby wielu nowych zwolenników.

PODSUMOWUJĄC

Szachista to bardzo dobra pozycja, która powinna znaleźć się w zbiorach każdego wielbiciela komputerowych szachów. Niebanalny poziom gry komputera, możliwość zapisu podczas rozgrywania partii i powrotu do niej w przyszłości to, wraz z opcją tworzenia i rozwiązywania zadań szachowych oraz możliwością bezproblemowej instalacji na twardym dysku, niewątpliwe atuty tej produkcji. Jedyne co razi, to „niedzisiejsza" raczej oprawa graficzna i męczące zabezpieczenia antypirackie zmuszające do psucia oczu podczas przeszukiwania długich kolumn liczbowych.

Tomasz „Hires" Filipek

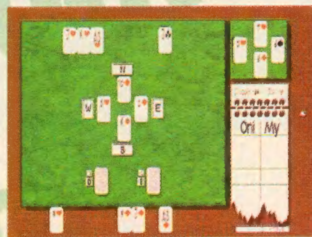
Szachista — 8

Producent	Seven Stars'97
Dystrybutor	L.K.Avalon
	☎ (0-17) 62-74-71 w.274, 275
Gatunek	Szachy
Dyski	1
HD	Tak
Wymagania	ECS
Cena	35,00 zł

Brydż

Nadeszło lato, czas już chyba wybrać się gdzieś za miasto w gronie przyjaciół i pomiędzy jednym a drugim piwkiem rozegrać partyjkę brydża. Gorzej gdy właśnie pada deszcz, a znajomi borykają się wciąż z egzaminami. Wtedy w sukurs przychodzi nam Amiga i gra Brydż firmy L.K. Avalon

Brydż to pierwszy polski komercyjny program brydżowy. Zna wszystkie podstawowe zasady gry i potrafi posługiwać się najprostszymi konwencjami licytacji. Nieobce są mu także pewne niepisane zasady brydżowe (w stylu: nie chodź bawole w to, czego nie ma na stole). Zadbano też o wygodę prowadzenia rozgrywki. Stół (zielony zresztą) został bardzo efektywnie podzielony, wprowadzono oddzielne gadżety, umożliwiające konkretną odzywkę, pas, kontrę czy rekontrę, znalazło się też miejsce na aktualny zapis i okienko przedstawiające ostatnią wziętą lewę. Bardzo podobają mi się również spore możliwości konfiguracji, a co naj-



ważniejsze, opcja ich zapisu na dysk.

Na wysoką ocenę zasługuje też oprawa graficzna. Bardzo ładnie przygotowane menu z opcjami, świetnie narysowane karty i bardzo gustownie pomyślana całość, to duży plus. Efektów dźwiękowych niestety nie ma, ale nie stanowi to żadnego problemu.

O ile wszystko, co powyżej napisałem, stanowi bardzo mocną stronę Brydża, o tyle dalej nie będzie tak miło. Przede wszystkim, brakuje jakichkolwiek konwencji i innych niż „naturalny" sposobów licytacji. Bardzo dobrze, że grze znany jest Blackwood (i jego odmiany) oraz kontra wywoławcza, są to jednak podstawy i w dodatku nie wszystkie. Brakuje przede wszystkim, tak popularnej w wielu kręgach „treflówki". Zdecydowanie również nie podoba mi się sposób, w jaki komputer udziela „poparcia" w licytacji. Decydowanie o kontrakcie, tylko na podstawie punktów, to niekoniecznie dobra metoda, która kilka razy doprowadziła nas (mnie i komputer) do wylicytowania gorszego kontraktu, gdyż mój elektroniczny partner zapomniał o tym, że mając 9 PC i szóstą damę w moim kolorze nie powinien tak słabo popierać. Najgorsze jest jednak to, że graczom komputera zdarzają się często elementarne błędy lub przeoczenia. Nagminne lekceważenie znaczenia odwracania w licytowany lub wistowany kolor partnera czy rozgrywanie krótkich kolorów przy bez atu, to tylko przykłady.

Brydż to niestety propozycja jedynie dla początkujących graczy, którzy pod opieką osób bardziej zaawansowanych (ze względu na popełniane przez komputer błędy i jego niekonsekwencję, sam na sam z komputerem początkujących zostawić nie można) będą mieli okazję nabyć troszkę brydżowej ogłady, bez konieczności szukania „czwórki". Lepsi gracze nie znajdą raczej tego, czego szukają, i przyjdzie im rozejrzeć się za jakąś shareware'ową produkcją. Wydana wersja brydża ma numer 1.1, a autorzy proszą o sugestie dotyczące dalszego rozwoju programu. Ja osobiście, chwaląc oprawę, możliwości konfiguracji i instalacji na dysku twardym (choć wymaganie obecności dyskietki z programem w stacji podczas uruchamiania gry to już anachronizm i niepotrzebne utrudnienie), poproszę o znaczące ulepszenia w kwestii licytacji i samej rozgrywki. I dlaczego nie działa to z procesorem 040?!

Tomasz „Hires" Filipek

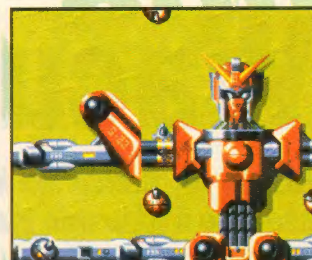
Brydż — 6

Producent	L.K.Avalon'97
Dystrybutor	Mirage
	☎ (0-22) 671-77-77
Gatunek	Brydż
Dyski	1
HD	Tak
Wymagania	1 MB RAM
Cena	☎

Quasar Wars

Podobnych gier powstało już dziesiątki i pomyśleć by można, że każda kolejna produkcja tego typu od razu skazana jest na porażkę.





Inaczej pomyśleli hiszpanie z grupy Light Design, którzy postanowili wydać grę pod tytułem Quasar Wars. Jest to klasyczna strzelanina, będąca połączeniem Alien Breeda (widok na ekran akcji) z grą Stardust (sposób poruszania się statku, którym kierujemy). Jako bohater o japońsko brzmiącym imieniu i wyglądzie rodem z filmów mangi wcielamy się w postać dzielnego pilota (Pirxa? ;), który musi wykonać szereg misji bojowych (16), w każdym z trzech światów.

Istnieje tylko jeden rodzaj rozgrywki (tzw. Quest), w którym przyjdzie zmagać się na planszy nie tylko z przeciwnikami, ale też z nieubłaganie upływającym czasem. Oczywiście wraz z nabieraniem doświadczenia oraz z powodzeniem kolejnych misji otrzymujemy odpowiednie wynagrodzenie, za które możemy nie tylko „podrasować" nasz statek (uzupełnienie nadwątlonej energii, przyspieszenie, wzmocnienie działka pokładowego), ale też odpowiednio uzbroić w zależności od wykonywanej misji. Uzbrojenia nie jest zbyt dużo, ale wystarczy go dla każdego: są rakiety (trzy rodzaje różniące się celnością i zasięgiem), bomby, miny (zwykłe i magnetyczne), flary (przydatne do zmylania rakiet przeciwnika), a także megabomba (niszczy wszystko w zasięgu wzroku) i papierosy (rozstrajają nerwy i są szkodliwe dla zdrowia ;). Oprócz tego, przed każdą misją możemy dowiedzieć się wszystkich jej szczegółów, co pozwala skupić się na wykonywaniu tylko istotnych rzeczy. Po skończeniu kilku misji otrzymujemy kod, który potem pozwala kontynuować grę.

Statkiem poruszamy się sterując joyem, a rodzaj aktualnego uzbrojenia zmieniamy [Shiftem]; wybrane bronie odpalany prawą [Amigą] (oczywiście prawym klawiszem [Amiga], żeby nie było wątpliwości). Dodatkowo, na dole ekranu mamy skaner, na którym oznaczone są różne obiekty (czerwone to wrogowie, zielone to różne pojemniki, żółte to lecące rakiety itd.) oraz licznik czasu i wskaźnik energii pancerza. Warto zwrócić uwagę na różnorodność misji – od typowych zastrzel coś tam, poprzez bombardowania, na zbieraniu różnych pojemników skończywszy. Pozwala to spędzić przy grze trochę czasu, bez obawy o zbytnie znużenie.

Oprawa graficzna tego produktu jest zadowalająca... jak na A500 z 1 MB. Nic nie można zarzucić płynnej animacji i nienajgorszej oprawy muzycznej (wprawne ucho wyłuska znany motyw z jednego z pinballów firmy 21st Century). Efekty dźwiękowe są za to ciche i niewyraźne.

Na zakończenie warto podkreślić, że gra sprawia dobre wrażenie, choć przebojem nie będzie. Decydują o tym duże uproszczenia w warstwie merytorycznej, oprawie gry i znikoma liczba opcji. Polecam amigowcom o gorszych konfiguracjach.

Baron Jack

Quasar Wars — ocena: **6**

Producent	Light Design'97
Gatunek	Strzelanina
Dyski	2
HD	Tak
Wymagania	ECS

Wacuś The Detective

Nie ma co, Avalon ma końskie zdrowie, jeśli chodzi o wydawanie gier na pięćsetki.

Do nowego tytułu sygnowanego przez rzeszowską firmę podszedłem dość sceptycznie. Już tytuł gry wzbudził we mnie mieszane uczucia (nieźle się uśmialiśmy w redakcji!), a po obejrzeniu pudełka wszystko było jasne – kolejna produkcja na ilość. Jakież było moje zdziwienie, gdy odpaliłem gierkę na swoim komputerze – mógłbym zaryzykować stwierdzenie, że jest to najlepsza platformówka produkcji krajowej na Amigę. Podkreślam, że jest to moja osobista opinia i nie wszyscy muszą się z nią zgodzić.

W grę wprowadza nas animowane intro w stylu gry Premiere (co prawda nie jest kolorowe, ale za to zrobione z jajem). Dowiadujemy się z niego, że jako detektyw o imieniu Wacław, zostajemy wynajęci do odszukania kolekcji niezwykle cennych monet. Pod wpływem argumentów „nie do odrzucenia" musimy zabrać swój pistolet i udać się na poszukiwanie mamony (kiedy wreszcie zaczniemy zbierać coś innego niż monety; wiem, że pieniądz rządzi światem, ale monety występowały już w tylu produkcjach...). Gra jest typową przedstawicielką gier platformowych – skaczemy, zbieramy monety, zabijamy przeciwników, otwieramy drzwi – słowem nic nowego.

OPCJE

gry nie są zbyt rozbudowane – rodzaj przesuwu planszy, pomoc w czasie gry (tzw. nowicjusz – mamy strzałki, które podpowiadają, gdzie powinniśmy iść) oraz opcja o nazwie stare kino (na planszy nikną kolory, całość wygląda, jakbyśmy oglądali film z lat trzydziestych). Ponadto można obejrzeć intro (nie uruchamia się samoczynnie przed grą – dobry pomysł), przeczytać o autorach oraz wpisać kod do dalszych etapów gry. Aby przejść świat, należy zebrać odpowiednią ilość monet – przyznać muszę jednak, że jest to mozolna praca. Po przejściu każdego z leveli otrzymujemy kod, który pozwoli potem kontynuować zabawę. W grze mamy do przejścia trzy, znacznie różniące się od siebie, światy – zamek, zimę i fabrykę. Różnią się one nie tylko wystrojem, ale także rodzajem przeciwników i przeszkadzajek.

OPRAWA

gry jest jednym z jej głównych atutów. Grafika jest ładna zarówno w menu (ręcznie rysowane plansze, fantazyjne napisy), jak i w samej grze (kolorowe tła wykonane z dbałością o szczegóły). Do tego dochodzą animowane podkłady (woda, ogień itp.) oraz starannie wykonane animacje postaci. Przykładowo, gdy przez dłuższą chwilę nic nie robimy, nasz bohater przeciera sobie okulary, kicha, szczerzy zęby, a gdy skończy nam się amunicja z pistoletu wyskakuje chorągiewka z napisem „Bum!", co powoduje zdziwienie Wacka. Gdy nasz bohater straci życie – do nieba leci aniołek. Jeśli już jesteśmy przy bohaterze, to warto zwrócić uwagę na jego wygląd. Jest łysy jak kolano, chodzi w wytartym płaszczu i nosi czarne okulary (wygląda trochę jak ślepiec lub Wojciech Jaruzelski). Ładnie wyglądają także efekty rolowania i falowania niektórych ekranów w grze – nie jest to często spotykany efekt w grach (częściej w przeróżnych demach). Zarówno muzyka jak i efekty dźwiękowe nie są rewelacyjne, ale przynajmniej nie przeszkadzają w grze.



WALETY I ZADY

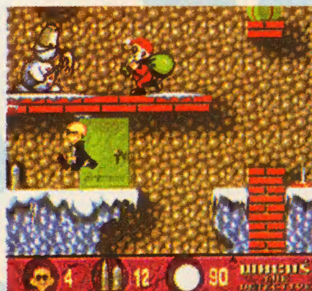
Do zalet z pewnością zaliczyć można obsługę gry za pomocą klawiatury – dobre dla ludzi przyzwyczajonych do takiego sterowania (pecetowcy!?), ale też można grać w nocy nie budząc innych mikrostykowym dżojstikiem (uwaga, oficjalna pisownia zatwierdzona przez wybitnych polonistów!). Ważne jest też, że gra sprawdza konfigurację i w przypadku dodatkowej pamięci ładuje się do niej cała (wykrycie w Amidze procesora 68060 skwitowane jest niebiańskim śpiewem „Alleluja" i tekstem „Jezusku, 060 inside"). Ponadto, mimo tego że gra dostarczana jest na niedosowych dyskietkach, autorzy postarali się o instaler na twardy dysk (na mojej 040 40 MHz pomiędzy ekranami menu jest straszna kasza i zakłócenia, ale działa). Z instalacją gry na twardym dysku, wiążą się większe wymagania dotyczące pamięci – o ile minimalne wymagania gry to 1 MB CHIP, to po instalacji gra potrzebuje co najmniej 300 KB więcej. W samej grze na pochwałę zasługuje tryb Nowicjusz, dzięki któremu możemy wyjść z niejednej opresji. Do wad należy częściowe kaszanienie się gry na niektórych konfiguracjach oraz dziwne miejsca kontynuacji po stracie życia (raz zdarzyło mi się zostać postawionym na kolce, gdzie straciłem wszystkie życia).

PODSUMOWUJĄC

Uważam, że gra ma szansę na sukces (ale mi się napisało...), szczególnie wśród właścicieli małych Amig. Ładnie wykonana, wciągająca, poziom trudności jest wysoki, ale nie odstrasza. Po wykonaniu można domniemywać, że w produkcji brali udział ludzie związani ze sceną (ale mogę się mylić) – całość robi naprawdę przyzwoite wrażenie.

Baron Jack
(Jacek Pietruszczak)





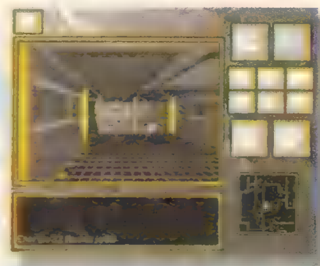


Wacuś The Detective

Producent	Lazy Artists'97
Dystrybutor	L.K.Avalon
	☎ (0-17) 62-74-71 w.274, 275
Gatunek	Platformowa
Dyski	3
HD	Tak
Wymagania	ECS
Cena	35,00 zł

Ocena: 7

W Potrzasku



Najpierw były zapowiedzi firmy Seven Stars, potem długo nic (i telefony do ■nas z pytaniami, co dalej z tym tytułem). Wreszcie znienacka grę wydał Avalon.

Jak już zdążyliśmy się przyzwyczaić, kolejny program rzeszowskiej firmy ma niewielkie wymagania sprzętowe. Do pięciu dyskietek dodana jest jak zwykle ładnie wydana, niewielka instrukcja obsługi.

CO JEST GRANE

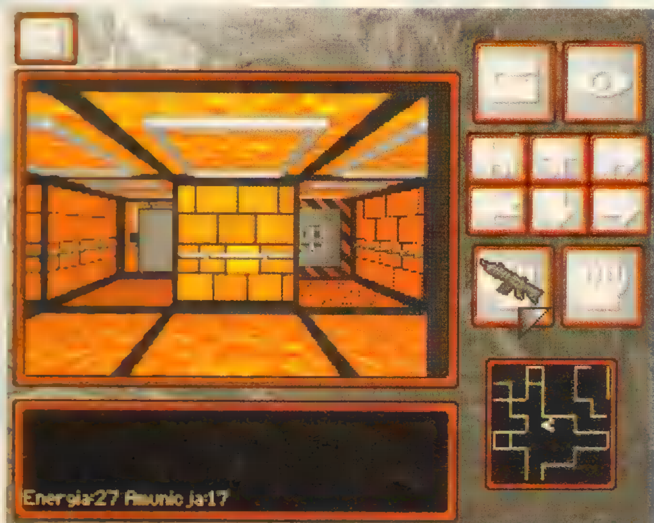
W potrzasku swoją filozofią (pomijam fabułę) nawiązuje nieco do starego hitu, jakim było Hired Guns. Poruszamy się podobnie, jak w HG, jednak nie mamy do dyspozycji czteroosobowego oddziału. Musimy działać w pojedynkę, co ma także swoje dobre strony – nie musimy dzielić swojej uwagi pomiędzy kilka postaci, którymi sterujemy, a i ekran ■ widokiem na pole walki jest znacznie większy. W potrzasku różni się jeszcze jednym od Hired Guns – w polskim programie jest więcej elementów przygodowych. Znajdujemy różne przedmioty, których przeznaczenia musimy się domyślić. Dopiero wykorzystanie odpowiednich rzeczy w odpowiednich miejscach otworzy nam dalszą drogę. I tu trzeba dodać, że rozgrywka nie jest wyraźnie podzielona na etapy. Co prawda często nie możemy wydostać się ■ danego poziomu bez wykonania odpowiedniej czynności, jednak gra jest całością, a przejścia między etapami są umowne (wpadnięcie w otwór, uruchomienie windy, która zabierze nas na inny poziom itp.). W grze występuje mnóstwo drzwi, kart, przełączników, schowków. Należy przeszukać labirynty korytarzy w poszukiwaniu przedmiotów i amunicji (której notabene jest dosyć mało, ale o tym później). W poruszaniu się w gąszczu przejść i korytarzy pomaga nam mapka, na której zaznaczone jest nasze położenie. Przez cały czas wyświetlany jest fragment terenu, w którym się znajdujemy, a także jego najbliższe okolice. To ułatwia szybkie poruszanie się, gdyż nie wymaga przełączania screenów w poszukiwaniu mapy.

PORUSZANIE SIĘ CZYLI JAK BIEGAĆ

Sterowanie postacią może odbywać się w dwojaki sposób: za pomocą myszy lub klawiatury. Wydawałoby się, że w tego typu grze wygodniej poruszać się za pomocą klawiszy. Jednak w przypadku opisywanego programu chyba tak nie jest. Piszę chyba, gdyż być może wielu z Was nie będzie przeszkadzało zdefiniowanie klawiszy, które mnie skutecznie zakręca. Mianowicie ruch do przodu/tyłu odbywa się przez wciśnięcie klawiszy kursora (arrow keys) UP/DOWN. Natomiast obrót w lewo/prawo powodują wciśnięte klawisze Del/Help. Klawisze kursora Left/Right służą do przesuwania postaci ■ lewo/prawo. Niby logicznie, ale... Częściej obracamy się niż „chodzimy bokiem". Ja przynajmniej nie mogłem się przyzwyczaić (a może po prostu mi się nie chciało?). Jednak w tym programie szybkie poruszanie się przeważnie nie jest konieczne. Wiąże się to z dosyć małą liczbą nieprzyjaciół.

WALKA CZYLI JAK NIE DAĆ SIĘ ZABIĆ

Wrogów nie spotykamy wielu, nie są także zbyt inteligentni. Ich najmocniejszą stroną jest... nasz brak amunicji! Tak, gdyż często brakuje nam pocisków do naszego pistoletu i trzeba szybko przemykać pod ścianami, aby nie napotkać Obcych. Ponieważ nie są zbyt bystrzy, ■ także nie strzelają z dużą częstotliwością, dosyć łatwo można im uciec. Chyba że natkniemy się na jednego z nich w wąskim korytarzu. Wtedy pozostaje nam tylko przeć do przodu, gdyż niekiedy możliwa jest zamiana miejscami z nieprzyjacielem. Niestety, taka szarża nie zawsze skutkuje i często pozostaje nam obejrzeć końcowy napis obwieszczający koniec gry. Dlatego aby zaoszczędzić wam nieco nerwów, napisałem tipsa z małym podkęconkiem amunicji i energii (patrz SZWINDEL ZONE). Jeżeli chodzi o legalne uzupełnianie straconej energii, odbywa się ono poprzez użycie specjalnych przedmiotów (typu opatrunek) oraz (co się częściej zdarza) poprzez wypicie wody ze znalezionej butelki. Ten drugi sposób jest częściej stosowany, gdyż w większości labiryntów znajdują się miejsca, w których możemy ponownie napełnić butlę.



GRAFIKA CZYLI JAK CIĘ WIDZĄ, TAK CIĘ PISZĄ

Cała grafika jest w niskiej rozdzielczości, ■ liczba kolorów nie jest oszałamiająca. Jednak dobór palety i wykorzystanie kolorów są naprawdę bardzo dobre. Ekran z oknami i ikonkami jest ładny. Choć widoczne są poszczególne piksele, ■ przechodzenie kolorów nie jest płynne, nie wpływa to znacząco na wrażenia estetyczne. Gdyby większość polskich strzelaninek pseudo 3D miała taką grafikę, grałoby się w nie przyjemniej. Mimo niezłej grafiki, już wyobrażam sobie W potrzasku ■ wysokiej rozdzielczości i chociaż 256 kolorach...

MUZYKA I DŹWIĘK

Jeżeli chodzi o muzykę, to modułki, choć są niezłe i jest ich kilka, po kilkunastu minutach giercowania zaczynają denerwować. Po dłuższym czasie doprowadza to do przyciszenia muzyki i włączenia kasety lub płyty z ulubioną muzyką. Przyciszenie dźwięku nie odbiera wiele grywalności programowi, gdyż dźwięki (odgłosy strzałów, odsuwanie drzwi itp.) są dość ubogie (hmmm, przypomnijcie sobie sampelki z Hired Guns...). Uważam, że dźwięk i muzyka są najsłabszą stroną opisywanej gry.

OGÓLNIE

W potrzasku jest grą naprawdę ciekawą, gdyż nawet grając w nią ładnych kilka godzin pod rząd nie odczułem znużenia lub zniechęcenia, ■ ciekawość, co będzie dalej. Muszę jeszcze dodać, że w grze istnieje możliwość zapisania stanu gry – jest aż 10 slotów. Nie ma niestety możliwości nadania krótkiego opisu save'om (ale może się czepiam). Program dostałby wyższą notę, gdyby był wydany na komputery z kośćmi AGA oraz miał wzbogacony dźwięk. Być może kolejna pozycja z oferty L.K. Avalon będzie spełniała powyższe postulaty, czego życzy

Artur „R2D2" Frankowski

W Potrzasku

Producent	Seven Stars'97
Dystrybutor	L.K.Avalon
	☎ (0-17) 62-74-71 w.274, 275
[illegible]	Przygodow■ strzelanina
Dyski	5
[illegible]	Tak
Wymagania	ECS
Zalecane	HD
[illegible]	25,00 zł

The Big Red Adventure

Po upadku reżimu komunistycznego w ZSRR wszystko co związane było z dawną potęgą tego mocarstwa ujawniło swoje nadprzyrodzone moce i rozpłynęło się w otchłani czasu...



Pozostało niewiele rzeczy pochodzących z tamtego okresu. Niektóre, rozkradzione, stały się własnością ówczesnych prominentów, inne wymienione zostały jako suweniry z nowymi przyjaciółmi zza Wielkiej Wody. Nieznaczna liczba reliktów radziecko-rosyjskiej historii trafiła do muzeum. Znalazła się tam również słynna korona Cara Iwana Strasznego (nie mylić z Groźnym), który przydomek swój zawdzięczał niekoniecznie pięknej facjacie. Korona ta bogato inkrustowana złotem, diamentami i banknotami o wysokich nominałach stanowiła łakomy kąsek dla ludzi o niezupełnie nieposzlakowanej opinii. Znalazł się nawet przybysz z Zachodu, który zainteresował się tym cennym eksponatem... bynajmniej nie w celach czysto estetycznych. Doug, takie było bowiem jego imię, nie bacząc na wymyślne zabezpieczenia, monitory, alarmy i fotokomórki, zdecydował się wejść w posiadanie korony Cara Iwana Strasznego...

Tak mniej więcej rozpoczyna się Twoja, Czytelniku, przygoda w zreformowanej Rosji, gdzie na każdym kroku przykuwają oko kolorowe wystawy, wszyscy chodzą w dżinsach, ■ podróby słynnego McDonalda kuszą zapachem hamburgerów. Długo oczekiwana gra – The Big Red Adventure – odłożona dwa lata temu przez Core Design, doczekała się wreszcie amigowej edycji. Projekt przejęła znana z wydania Breathless firma Power Computing. Doprowadziła go do szczęśliwego końca i uraczyła nas świetną przygodówką na miarę starych, znanych produkcji.

O CO TU CHODZI?

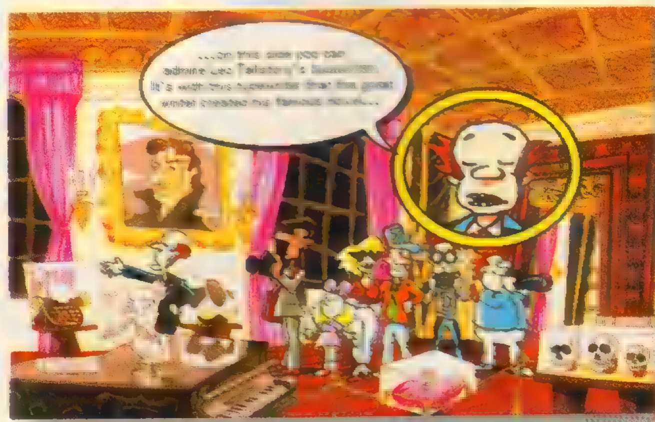
Jako amerykański turysta Doug, przebywający w Moskwie oficjalnie w celach czysto turystycznych, musisz wykraść z niezwykle pilnie strzeżonego muzeum koronę Cara Iwana Strasznego. Niestety, nieprzyzwyczajony do niezbyt udanie przekształconej kultury socjalistycznej, spotykasz się ■ wieloma przeciwnościami (hołdujący nowej modzie Rosjanie wszystko próbują przerabiać na język angielski... ale bukwy im zostały) i tylko dzięki pomocy zręcznego umysłu zdołasz się nie zagubić.

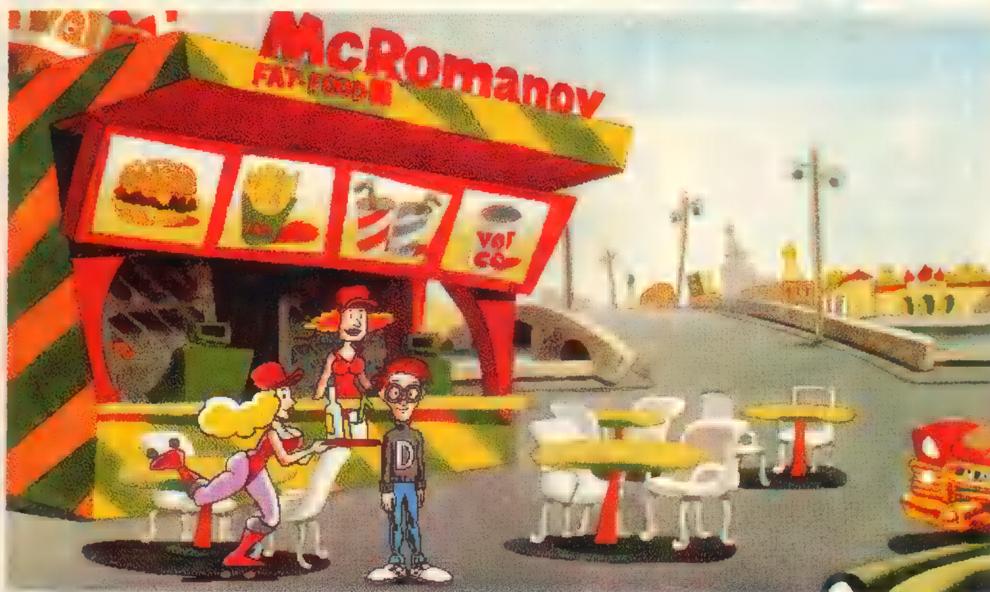


Zdobycie korony to tylko jeden z wątków wielkiej przygody w The Big Red Adventure. Po szczęśliwym zdobyciu eksponatu wcielisz się w rolę Dina, troszkę tępawego osiłka współpracującego chyba z mafią sycylijską, którego żądza przygód i niebezpieczeństw zaniosła najpierw do cyrku, a potem do pociągu Orient Express, w którym tajemnicze kradzieże i okrutne morderstwa nie pozwalają ludziom zmrużyć oka. Tam nasz wytworny przyjaciel spotka Donnę Fatale, słynną primabalerinę, która będzie miała niesłychaną okazję dostać się w łapska złego doktora Virago, poszukującego młodej dziewicy. Potem z kolei... ale o tym przekonajcie się sami...

Nie wgłębiając się dalej w zawiłości fabuły, łatwo już stwierdzić, że ogromnym atutem The Big Red Adventure jest nieliniowość akcji. Oznacza to w skrócie, że do celu możemy dojść na przynajmniej kilka różnych sposobów, wybierając nie zawsze najbardziej oczywiste możliwości. Najciekawsze jest to, że trzy wbrew pozorom zupełnie nie związane ze sobą wątki splatają się wielokrotnie i pozwalają podczas odrębnych przygód spotykać bohaterów poprzednich. Czasami gra wymaga od nas kierowania poczynaniami dwojga lub nawet całej trójki bohaterów. Nie ułatwia to oczywiście gry, ale za to zdecydowanie uprzyjemnia ją i urozmaica. Ogól-







nie rzecz biorąc, The Big Red Adventure nie jest przygodówką specjalnie trudną. Do większości rzeczy można dojść drogą spokojnej analizy, skojarzeń i konsekwencji. Nierzadko gracz otrzymuje od gry wskazówki dotyczące dalszych kroków, często też gra sama wyciąga wnioski z kolejnych działań i zbyt szybko udziela odpowiedzi na kluczowe kwestie. Z drugiej jednak strony nie można powiedzieć, że zabawa jest na niskim poziomie. Bywają momenty, gdy na prawdę ciężko jest znaleźć właściwe rozwiązanie i tylko przypadkiem (czyli często na zasadzie używania wszystkiego na wszystkim) dochodzi się do właściwych spostrzeżeń.

Z czysto technicznego punktu widzenia The Big Red Adventure jest typową przedstawicielką gier przygodowych, określanych z angielska mianem „point'n'click". W stosunku do dotychczasowych produkcji, pochodzących głównie z firmy Lucas Arts, zmieniono nieco sposób „porozumiewania się" ■ grą. Klikając prawym klawiszem myszy otrzymujemy na ekranie zestaw ikonek, z których najważniejsze to: otwieranie bądź zamykanie przedmiotów, branie, oglądanie i mówienie. Dalsze to po prostu znany wszystkim inwentarz. W TBRA większość operacji wykonuje się używając na przemian prawego i lewego klawisza myszy. Prawym wybieramy czynność, a lewym wykonujemy ją „na" przedmiocie. Aby zrobić coś ■ przedmiotem już przez nas posiadanym, wybieramy go i klikamy na postaci naszego bohatera. Proste jak drut, choć z drugiej strony dla tradycjonalistów wychowanych na Monkey Island I i II czy kolejnych częściach Indiany Jonesa, może to być niepotrzebne utrudnienie, zwłaszcza że interface w TBRA nie jest do końca dopracowany. Często zdarza się bowiem, że mimo kliknięcia w odpowiednim miejscu, nasz bohater idzie w zupełnie innym kierunku.

GRAFIKA I DŹWIĘK

I tu niespodzianka – The Big Red Adventure jest pierwszą amigową przygodówką z grafiką w wysokiej rozdzielczości i w 256 kolorach (AGAta wymagana). Wszystkie grafiki mają szerokość 640 punktów przy 400 wysokości (NTSC się kłania), co jest niestety przyczyną niezbyt przyjemnego migotania. Mimo tego, że zapowiadano bezproblemową „promowalność" ekranu gry (TBRA działa bowiem bez żadnych oporów w multitaskingu, otwierając systemowy ekran), na początku miałem z tym kłopoty. Gra owszem ma możliwość ustawienia trybu wyświetlania jako tooltype w ikonce – żadne jednak poza PAL i NTSC nie działają. Długo nie udawało mi się zmusić gry do poprawnego działania w trybie DBLPAL, DBLNTSC ani Multiscan, że o karcie Cybervision już nie wspomnę. Promotory ■ MCP i ModePro pozostały bezradne. Dopiero najprostsza z możliwości okazała się skuteczna – ustawienie opcji Mode Promotion w systemowych preferencjach IControl. Od teraz mogłem bez problemu cieszyć oczy niemigającym obrazem.



Grafice jako takiej zarzucić nic się nie da. Tła są bardzo ładne i – co najbardziej cenię w przygodówkach – ręcznie rysowane. Całość tryska humorem, ukazującym się nie tylko w tematyce rysunków, ale także w ich stylu i kolorystyce. Co więcej, lokacji ponad sto, ■ większość z nich przekracza, czasem nawet kilkakrotnie, wielkość ekranu. To jest właśnie to!

Drugą bardzo ważną rzeczą są w przygodówkach postaci i ich animacje. I na tym polu The Big Red Adventure nie odstaje od wzorów, ■ czasem nawet je dystansuje. Postaci mają wysokość około jednej trzeciej ekranu, ■ styl ich przedstawienia utrzymany jest w tonie komiksowym. Sylwetki są wyraźne i zwykle kontrastują z tłem specjalnie dobraną kolorystyką, pozwalającą szybko dojść do tego, kto jest wart uwagi, a kto jest tylko elementem wystroju lokacji. Animacja jest bardzo płynna i równie zabawna. Najważniejsze, że nie przerywa się w momencie naszej bezczynności (czyli zwykle ostrej pracy mózgu lub gdy właśnie wyszliśmy zrobić sobie kawę) – na wszelkie spowodowane przez nas dłużyzny bohaterowie reagują zniecierpliwieniem, znudzeniem lub sennością.

Dopełnieniem bardzo dobrego image'u gry jest rewelacyjna wprost muzyka. Modułki są, jeśli chodzi o warstwę instrumentalną, nieco zbyt proste, ale nadrabiają to rewelacyjną tematyką (zmiksowane rosyjskie przeboje typu „Kalinka" czy „Katiusza" z dodatkami techno czy ostrego rocka) i różnorodnością. Średnio co druga lokacja ma swoją własną muzyczkę. Tego nie było do tej pory w żadnej przygodówce. Ale czemu tu się dziwić – kompakt, gdyż tylko w tej wersji gra została wydana, może pomieścić bardzo wiele danych.

OGÓLNIE

Cóż... Pojawienie się The Big Red Adventure na amigowym rynku da się skomentować jednym tylko słowem – NARESZCIE! Minął już ponad rok od kiedy nie widzieliśmy żadnej nowej przygodówki. Jest to także pierwsza gra z tego gatunku wydana tylko w wersji CD-ROM i posiadająca oprawę graficzną w wysokiej rozdzielczości (z promowanym screenem). Tak powinny wyglądać wszystkie gry na Amigę! Na największą pochwałę i uznanie zasługuje nieliniowość akcji. Nie mniej wartościowa jest bardzo duża dawka wyważonego humoru, przejawiającego się w zarówno w oprawie graficznej oraz muzycznej, jak i w opisach i dialogach.

The Big Red Adventure sprawi wszystkim fanom przygodówek wiele radości i pozwoli przez długi czas uczestniczyć w przygodach trójki bohaterów. Mam też nadzieję, że gra będąca jednym z prekursorów ery amigowych gier na CD-ROM-ach pociągnie za sobą falę nowych produkcji...

Tomasz „Hires" Filipek

The Big Red Adventure

Producent	Power Computing'97
Dystrybutor	Power Computing
Gatunek	Przygodowa
Dyski	1 CD
Wymagania	AGA, CD-ROM

9

Dreenshar – Dzieło Magów

No proszę – czekaliśmy na rolpleje firmy Mirage, a tymczasem „atak" nastąpił z południowego wschodu...

Zło zapanowało nad spokojną jak dotąd krainą. Wojownicy Chaosu plądrowali miasta i wioski mordując ich mieszkańców. Najeźdźców mogła powstrzymać jedynie Rada Magów. Ale nawet doświadczeni starcy byli bezsilni wobec panoszącego się wszędzie Zła. Resztkami swej mocy stworzyli wojownika, który miał stanąć do walki z siłami ciemności. Pozbawieni magii stali się ofiarami bestialskich sług Zła. Ocalał tylko jeden mędrzec, który nie brał udziału w ostatnim posiedzeniu Rady. Miał on poprowadzić wojownika do walki z siłami Chaosu. Zanim ostatnie miasto zniknie z powierzchni Ziemi...

CO JEST GRANE?

Tak oto przedstawia się fabuła nowej gry przygodowo-RPG rzeszowskiej firmy L.K. Avalon. Trzeba przyznać, że legenda nie jest zbyt oryginalna, ale cóż nowego można jeszcze wymyślić?

Do elementów charakterystycznych dla gier RPG można niewątpliwie zaliczyć sposób widzenia otoczenia (patrzymy oczyma bohatera) i sposób generowania postaci. Tak jak w grach RPG bohater szkoli się, zdobywa doświadczenie i nowe umiejętności poruszając się po fantastycznej krainie, w której napotyka na wrogów oraz przyjaciół. Niestety, jak na grę role-playing, Dreenshar jest zbyt mało rozbudowany. Niewiele jest cech określających zdolności naszego wojownika; przyjaciół, których spotykamy w mieście jest kilku (przy czym wszyscy wyglądają tak samo, przez co mamy wrażenie, że to ten sam wieśniak łazi za nami). Tubylcy nie mają w zasadzie nic wartościowego do powiedzenia (powtarzają wciąż swoje rady i plotki). Miasto jest bardzo małe, a znajduje się w nim parę tawern (w których można zjeść, napić się piwa, a także przespać) i sklepów (z odzieżą, bronią i pancerzami). Mieszka tam także jedyny ocalały mag, do którego udajemy się po kolejne misje. Tak, tak – gra nie jest jedną przygodą, a szeregiem mniej lub bardziej powiązanych ze sobą misji. W każdej z nich musimy przemierzyć labirynty w poszukiwaniu przełączników, dźwigni, po przełączeniu których znajdujemy jakiś przedmiot, teleportu, zaginionego mieszkańca wioski itp. Scenerie poszczególnych misji różnią się: spotykamy w nich innych wrogów, jak można się domyślić – coraz silniejszych. Jednak także element walki został szalenie uproszczony – wystarczy podejść do przeciwnika i dostatecznie szybko klikać lewym przyciskiem myszy na ikonie walki. Jeżeli do tego jesteśmy wyposażeni w lepszą broń lub ubranie ochronne, zazwyczaj przeciwnik nie ma najmniejszych szans. Jeżeli nawet uda mu się uszczknąć nam nieco energii, możemy ją odzyskać klikając na ikonie odpoczynku (jeżeli tylko znajdujemy się w jakimś zacisznym zakątku, a o tym informuje nas komputer). Swoje siły możemy zregenerować także w tawernie, ale do miasta możemy wrócić tylko po zakończeniu misji. Jak widać, nie mamy do czynienia z klasycznym rolplejem, gdyż bardzo często musimy, jak zdarza się to w przygodówkach, znaleźć odpowiedni przedmiot i użyć go w odpowiednim miejscu.

Za prostotą rozgrywki idzie także prostota obsługi programu. Sterowanie postacią odbywa się standardowo, poprzez klikanie na ikonach ruchu. W utrzymaniu właściwego kierunku marszu pomaga nam kompas oraz mapa (początkowo zaznaczone są na niej wszystkie korytarze, w późniejszych poziomach mapa tworzy się wraz z poznawaniem nowego terenu). Wszystkie opcje (ekwipunek, księga czarów, mapa, statystyki) dostępne są pod kilkoma ikonkami, których znaczenie dokładnie opisane jest w instrukcji. Warto wspomnieć o nieprzyjemnym sposobie zapisywania stanu gry. Mamy tylko jeden slot na save, nie ma możliwości zapisu podczas pobytu w mieście, a ponadto po wczytaniu nagranego stanu zawsze znajdujemy się na początku poziomu, w którym został dokonany zapis stanu gry.



OPRAWA

Ponieważ gra nie wymaga kości AGA, grafika nie jest oszołamiająca. Wiele rysunków jest renderowanych, ale redukcja kolorów zrobiła swoje. Scenerie lochów i korytarzy nieco się różnią, ale są dosyć monotonne. Na tym tle dość pozytywnie wypadają przeciwnicy, z którymi przychodzi nam się zmierzyć. Są narysowani starannie i wyglądają bardzo ładnie. Szkoda, że intro do gry jest dosyć ubogie jeżeli chodzi o grafikę (powtarzająca się na przemian para screenów ze zmieniającymi się napisami).

W intrze na wyróżnienie zasługuje dźwięk. Muzyczka klimatem przypomina mi nieco świetny moduł z Perihelionа. Na tym kończy się muzyka w grze, gdyż możemy jej posłuchać jeszcze tylko przy wyborze opcji. Podczas rozgrywki, w tle słyszymy odgłosy, które w rzeczywistości mogłyby przyprawić o palpitację serca, w grze jednak nie tworzą wybitnego klimatu. Bardzo podoba mi się dźwięk odsuwanych drzwi, a także krzyki podczas walki. Ilość sampli w programie jest dostateczna, na więcej nie pozwala prawdopodobnie pamięć w najsłabszych maszynkach, na których chodzi Dreenshar.

MIODNOŚĆ

rozgrywki nie jest wysoka – misje są zbyt do siebie podobne, zbyt mało jest postaci, z którymi można nawiązać kontakt (zarówno słowny, jak i mieczno-toporny). Gra właściwie sprowadza się do odnalezienia wszystkich ukrytych dźwigni i przełączników, dzięki którym uzyskujemy dostęp do przedmiotów specjalnych, których należy użyć w odpowiednich miejscach, aby otworzyło się wyjście z labiryntu. Miodności nie podnosi także sposób rozgrywania walki z przeciwnikami (którzy w dodatku są dość mało inteligentni i słabi).

PODSUMOWUJĄC

Grafika nie jest olśniewająca. Dźwięk i muzyka stoją na niezłym poziomie, choć jest ich trochę za mało. W grze występuje mało urozmaiceń, przez co rozgrywka staje się schematyczna i po pewnym czasie nużąca. Do plusów nie można zaliczyć także sposobu nagrywania stanu gry.

Na koniec należy dodać, że gra została napisana w AMOS-ie. Jak widać, nie wszystko, co jest napisane w tym języku, to kicz. Program bez problemu instaluje się na twardym dysku.

Artur „R2D2" Frankowski

Dreenshar Dzieło Magów

Producent	Poison Design'97
Dystrybutor	L.K.Avalon
	☎ (0-17) 62-74-71 w.274, 275
Gatunek	RPG
Dyski	4
HD	Tak
Wymagania	ECS
Zalecane	HD
Cena	35,00 zł

6





Beneath A Steel Sky

Retro

Gra została wydana w wersji dyskietkowej już w 1994 roku i zajmowała wtedy ogromną (jak na tamte czasy) liczbę dyskietek (15).



Mimo swojej niewątpliwej atrakcyjności, gra nie odniosła zbyt wielkiego sukcesu (szczególnie na rynku Amigi, gdzie twardy dysk był jeszcze urządzeniem rzadko spotykanym, a granie z dyskietek nie tylko nie było zbyt przyjemne, ale też nieźle męczyło stację dysków). Jakiś czas po wersji na dyskach, gra pojawiła się w wersji CD. „Beneath A Steel Sky" opowiada historię pewnego zbiega, który szuka możliwości ucieczki z miasta, jednocześnie starając dowiedzieć się wszystkiego o swojej rodzinie oraz zniszczyć superkomputer, który steruje całym miastem. Musi także odnaleźć własną tożsamość (sporo tego – przyp. RB). Aby tego dokonać musimy rozwikłać szereg zagadek, rozmawiać z wieloma napotkanymi osobami itp. – słowem klasyczna przygodówka.

Mimo tego, że grafika w wersji CD nie zmieniła się wiele (dodano kilka animacji), warto powiedzieć, że jest świetna. Postacie są duże, ładnie animowane, skalowane; bardzo dobrze wypadają też tła – są kolorowe, czytelne i cieszą oko (nie jestem pewien, ale zmieniła się też liczba wyświetlanych kolorów – wszystko wygląda dużo lepiej). Nieźle też wygląda sprawa zbierania przedmiotów – nie „rzucają się" one w oczy, jak w niektórych grach, ani też nie są ukryte (lub zredukowane do jednego piksela, tak że trzeba często szukać klikając na wszystkim). Warstwa fabularna gry jest naprawdę bardzo dopracowana (na scenariusz filmowy to jeszcze się nie nadaje, ale nie jest to też banał) – gra zapewnia kilka wieczorów naprawdę dobrej zabawy (jeśli gramy bez podpowiedzi).

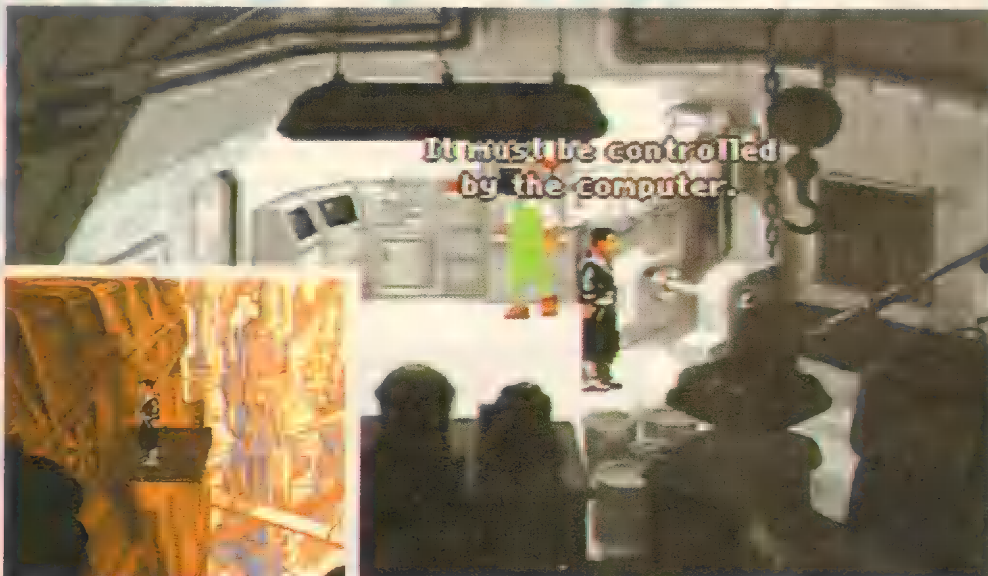
Wiele rzeczy natomiast zmieniło się na lepsze. Po pierwsze, gra ma cztery wersje językowe (angielski, włoski, francuski, holenderski) w „tekście" i język angielski w „mowie". Jest to chyba pierwsza amigowa gra przygodowa, która całość dialogów ma zdigitalizowanych. Trzeba przyznać, że nadało to grze zupełnie nowego wymiaru. Sam ukończyłem ją w wersji dyskietkowej, a teraz (przechodząc ją powtórnie) czułem się, jakbym grał w zupełnie nową grę. „BASS" oferuje także kilka sposobów komunikacji – albo sam tekst (podobnie jak w wersji dyskietkowej), same dialogi (polecane tylko naprawdę biegłym w języku angielskim) albo tekst i dialogi jednocześnie. Można też ustawić sobie nagłośnienie muzyki, która – trzeba to zdecydowanie powiedzieć – jest świetna. Jest bardzo zróżnicowana, doskonale pasująca do gry, świetnie podkreślająca akcję na ekranie. Często po samej muzyce można wyczuć zbliżające się niebezpieczeństwo – widać, że nie jest to zbiór luźno powybieranych modułów – duże brawa dla ludzi od oprawy muzycznej.

Warta podkreślenia jest także gra aktorów podkładających głosy – jest naturalna i ciekawa. Wiele dialogów rozbawia świetnymi (wcale nie robionymi na siłę) żartami popartymi odpowiednią intonacją głosu (często śmieszy nawet sposób mówienia niektórych postaci). Jest to naprawdę duży krok do przodu, tym bardziej na rynku zdominowanym przez „multimedialne pecety"; mam nadzieję, że pomysł ten zostanie zastosowany w najbliższych produkcjach tego gatunku („HellPigs CD"). Kolejną różnicą jest sposób zapisu stanu gry. W dyskietkowej wersji mamy zapis na dysku, natomiast wersja CD wyposażona jest w system kodów, pozwalających na kontynuowanie zabawy. Jest to niewątpliwie ukłon w stronę posiadaczy Amigi CD32, którzy nie zawsze mają dostęp do rozszerzeń swojej konsoli. Rozwiązanie to ma swoje wady – kody podawane są trochę rzadko, co powoduje konieczność częstego powtarzania tych samych fragmentów gry.

Prawdę powiedziawszy, wersja CD nie jest pozbawiona wad – gra doczytuje sample z CD, co ze względu na sposób nagrania (kilkanaście katalogów, w każdym mnóstwo plików, czasem ponad 20 tysięcy), czasem wyraźnie spowalnia jej działanie.

Wersja CD „Beneath A Steel Sky" zajmuję jeden krążek, na którym zapisano ponad 90 MB danych, wymaga Amigi z kośćmi AGA oraz napędu CD-ROM. Wersja dyskietkowa zadowoli się dowolną Amigą z 1 MB RAM (dysk twardy niekonieczny, ale gorąco zalecany) Osobiście uważam, że jest to chyba najlepsza obecnie gra przygodowa na rynku – posiada świetną grafikę, muzykę, doskonałe dialogi i ciekawą fabułę. Gorąco polecam wszystkim, choćby po to, aby posłuchać tak rzadko spotykanej w amigowych grach pełnej ścieżki dialogowej.

Baron Jack
(Jacek Pietruszczak)



PS. Solucję gry znajdziesz w GK 6/95

Beneath A Steel Sky

Producent	Revolution/Virgin'94
Gatunek	Przygodowa
Dyski	15
HD	Tak
Wymagania	ECS/CD32
Zalecane	FAST, HD

Ocena: 10

Breakout Revolution

Wydawać by się mogło, że w dziedzinie tzw. Arkanoidów już nic nowego wymyśleć się nie da.

Dzięki panu Oliverowi Michaelowi pomysł stary jak gry komputerowe odżył [redacted] nowo na ekranach naszych Amig. Gra, jak się pewnie domyślacie, jest shareware, a jako ciekawostkę dodam, że została zrobiona m.in. na Personal Paint, Deluxe Paint i Imagine, [redacted] całość kodowana w Blitz Basic 2 i asemblerze. Jak [redacted] produkcję jednego człowieka, gra wygląda naprawdę świetnie i jest dopracowana.

Grać można maksymalnie w dziesięć osób. Na początek dopasowujemy działanie gry do posiadanego sprzętu (od „gołej" A1200, poprzez A1230 50 MHz, aż po najlepsze Amigi z 040 i 060). Można też wybrać czy naszym zmaganiom ma towarzyszyć muzyka i/lub efekty dźwiękowe. Grę można prowadzić na dwóch rodzajach plansz: klasycznej i kosmicznej. Różnią się one nie tylko nazwą, tłem i muzyką, ale też wyglądem „odbijaczki", cegiełek, spadających bonusów oraz zasięgiem samej „odbijaczki" (w klasycznej można przesuwać tylko na boki, podczas gdy w kosmicznej mamy możliwość ruchów też w płaszczyźnie pionowej). Zmiany te powodują też różny poziom trudności oraz liczbę „żyć" na początku rozgrywki (odpowiednio 3 i 5).

W czasie odbijania kulki możemy czasem natknąć się [redacted] różne spadające z góry przedmioty, które mogą nam pomóc albo też poważnie przeszkodzić w naszej zabawie. Mogą to być więc:

- „przedłużacz" naszej paletki;
- „skracacz" paletki;
- uzbrojenie paletki w działko rozbijające cegiełki;
- klej – każdy kontakt z paletką powoduje zatrzymanie piłki, [redacted] naciśnięcie lewego klawisza myszki powoduje wystrzelenie jej z powrotem;
- dodatkowe piłki – przyklejają się do paletki, dopóki ich nie wystrzelimy LMB;
- -5 kostek – zmniejsza liczbę cegiełek na danej planszy;
- przyspieszacz piłki;
- zwolnienie ruchu piłki;
- „pancerna" piłka – wchodzi w mur jak w masło (nie odbija się), niszcząc wszystko po drodze;
- czaszeczka – powoduje natychmiastowe zniszczenie naszej paletki;
- przejście do następnego levelu;
- monety (1 lub 10 naraz).

Warto na chwilę zatrzymać się przy monetach. Nie jest to tylko waluta, za którą można zrobić zakupy w sklepie (oczywiście w tym w grze), kasa jest też głównym wyznacznikiem naszych wyników. W grze bowiem nie ma wyniku punktowego, liczy się przede wszystkim liczba uzbieranych monet, [redacted] dopiero w drugiej kolejności numer poziomu, do którego dotarliśmy. Gracz zmuszony jest do użycia pewnej strategii gry – czy wydać w sklepie wszystkie pieniądze na nowe życia i dodatki, czy ograniczyć wydatki kosztem wyższego miejsca na „podium". Dostęp do sklepu uzyskujemy naciskając prawy przycisk myszy (oprócz tego możemy w ten sposób wyjść z gry lub po prostu ją zatrzymać). Możemy kupić wszystkie wyżej wymienione niespodzianki, oprócz czaszeczek, przeskakiwania poziomów oraz oczywiście samych monet (powinien być kantor do wymiany na złotówki :-)

Gra na pewno nie byłaby tak atrakcyjna, gdyby nie jej oprawa. Oczywiście nie jest to jedyny powód ogromnego potencjału tej gierki, ale na pewno jeden [redacted] dominujących. Grafika jest bardzo dobra, kolorowa, przykuwająca wzrok – dobrze wykorzystuje kości AGA. Podobnie jest [redacted] animacją – jak już wspomniałem, gra korzysta [redacted] rozszerzeń sprzętu, dzięki czemu dostosowuje jakość animacji do konfiguracji gracza. Także muzyce i efektom dźwiękowym nie można wiele zarzucić – są odpowiednio dobrane i nie przeszkadzają w rozgrywce. Może wymagam zbyt wiele, ale uważam, że autor mógłby pokusić się o opcję wybrania dowolnego modułu ze zbiorów gracza. Wiem, że jest to praktyka mało popularna (podobne opcje spotkać można w kilku grach typowo logicznych – szachy, gry karciane), ale na pewno uprzyjemniłoby to rozgrywkę (wtedy każdy oceniłby muzykę na 99% ;). Warto też wspomnieć o wymaganiach gry – tylko AGA i HD (po instalacji zajmuje trochę ponad 3 MB). Jest to z pewnością duża zaleta, że autor nie próbował obcinać i redukować długości programu, aby ten zmieścił się [redacted] kilku dyskietkach i dawał się odpalać na najsłabszych Amigach. Wymagania te są jak najbardziej uzasadnione – dość mamy gier standardu A500 1 MB, nawet w sektorze shareware.

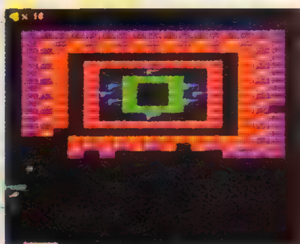


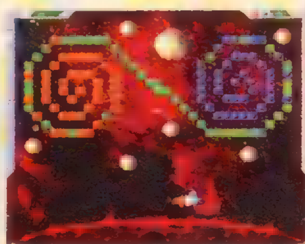
Na pewno po przeczytaniu tego tekstu zastanawiacie się, co ja takiego widzę w tej grze – ot, kolejny klon (co za brzydkie słowo) Arkanoida. Otóż jest to gra, od której wprost nie można się oderwać. Jej doskonałe wykonanie i świetna grywalność sprawiają, że czas mija Ci dużo szybciej i zapominasz o całym świecie (sam przy gierce spędziłem kilka dni pobijając kolejne rekordy). Bardzo ważne jest też odpowiednie zróżnicowanie poziomu trudności gry – na początku jest wprost banalna, potem poziom trudności powoli rośnie, aby [redacted] dalszych levelach pozwalać grać tylko najbardziej wytrwałym. Całości dopełnia niespotykany [redacted] grach tego typu sklep. Daje on możliwość pewnego strategicznego planowania rozgrywki. Nie wiem czy Was przekonałem, ale spróbujcie zagrać w tę grę, a zaręczam, że szybko się z nią nie rozstaniecie. Warto też wspomnieć, że w grze występuje system kodów, które pojawiają się co pięć leveli, jednak – mimo szczerych chęci – nie udało mi się znaleźć miejsca, gdzie się je wpisuje.

Na zakończenie, chciałbym polecić tę grę wszystkim tym, którym znudziły się komercyjne, często niezbyt ciekawe produkcje. Za jedną z jej największych zalet można uznać [redacted] pewnością jej status – aby w nią pograć nie musisz płacić kupy (sorry, więcej nie będę brzydko się wyrażał) naszej ciężko zdobytej forsy. Pamiętajcie, dobre pomysły nigdy nie rdzewieją (czekamy [redacted] Arkanoida na czterech kompaktach z wstawkami FMV, w pełni trójwymiarowego i tylko pod PowerPC ;-)

Baron Jack (Jacek Pietru-







Battle Ships

Zapewne wielu z Was, gdy nie uważało na lekcjach, razem z kumplami grało w różne gry na papierze. Mogło to być kółko i krzyżyk, kropki, ziemniak, statki itp.

Były to zajęcia dość ciekawe (choć [redacted] pewno nie akceptowane przez nauczycieli, którym skutecznie przeszkadzaliśmy w lekcjach, uzewnętrzniając swe emocje związane [redacted] rozgrywką) i często uczące strategii i logicznego myślenia. O ile na komputery osobiste nigdy chyba nie powstał symulator rozgrywek ziemniaka czy kropek ze względu na niewielką możliwość realizacji tych pomysłów (może [redacted] pomocą pióra świetlnego ;-), to gry będące komputerowym odpowiednikiem pozostałych dwóch zdarzały się dość często. Patrik Jansson najwidoczniej także lubował się w tego typu rozrywkach, ponieważ stworzył klon statków.

Idea gry jest prosta – dwie floty okrętów prowadzone przez dwóch graczy próbują poprzez strzały [redacted] kolejnych turach, trafić i zatopić statki [redacted] floty przeciwnika. Tak wyglądają w skrócie podstawowe zasady tej gry... na papierze. W komputerowej wersji zostało to trochę zmienione, co bardzo uatrakcyjniło zabawę. Po pierwsze, liczba strzałów, jakie możemy oddać podczas swojej tury, zależy od liczby statków, jakie nam pozostały. Wygląd okrętów jest bardzo zróżnicowany – mamy jeden duży lotniskowiec, składający się aż z dziesięciu części, następnie kilka mniejszych niszczycieli, dwie łodzie podwodne oraz dwie małe łódki zwiadowcze. Statki te mogą być na planszy dowolnie ustawiane, a także dowolnie obracane – część tylko [redacted] 90 stopni, część też na skosy. Pozwala to na sporą ilość kombinacji i skuteczne utrudnienie celowania przeciwnikowi. Ponadto w Battle Ships może brać udział do czterech graczy. Jeśli nie mamy nikogo pod ręką, przeciwnikami może sterować komputer. Gra ma duże możliwości konfiguracyjne – zmienna liczba graczy, zmiana ich imion, obecność efektów dźwiękowych, obecność filmików wideo, wielkość pola gry, liczba statków podczas rozgrywki oraz nagranie tego wszystkiego na dysk. Daje to możliwość dostosowania swoich umiejętności do gry komputera oraz wydłużania lub skracania czasu pojedynków. Bardzo ciekawie prezentuje się gra we czterech – tu oprócz szczęścia [redacted] trafianiu potrzebna jest pewna doza taktyki, w końcu mamy do zastrzelenia trzy floty przeciwnika, [redacted] nie jedną. Co prawda gracze komputerowi nie są „w jednej drużynie" przeciwko Tobie i też strzelają do siebie nawzajem, ale i tak wygrać cały pojedynek jest dość trudno. Oczywiście najlepiej wypada partyjka z czterema żywymi przeciwnikami. Warto przy okazji nadmienić, że gracze komputerowi są raczej mało inteligentni i sprytni – często trafiają w pola, na których nie mogą już stać statki lub [redacted] pola, które były już trafione. Pozwala to nam na zminimalizowanie swoich strat i szybsze zwycięstwo. Szkoda, że autor nie postarał się o zmienne ustawianie poziomu gracza komputerowego, zwiększyłoby to satysfakcję z wygranej.

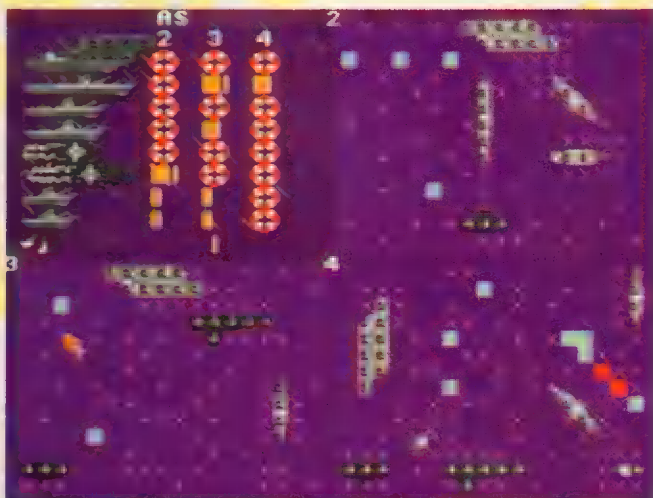
Oprawa graficzna jest bardzo dobrą stroną gry. Oprócz poprawnie wykonanych, czytelnych sylwetek statków, mamy też nieźle wykonane filmiki wideo, które informują [redacted] o oddawanych przez [redacted] strzałach, ewentualnych trafieniach, [redacted] długich bezskutecznych poszukiwaniach i ostatecznie o naszym zwycięstwie lub przegranej. Każdy [redacted] nich twa po kilka sekund, [redacted] bardziej niecierpliwi mogą je wyłączyć w panelu opcji. Trochę gorzej jest [redacted] muzyką... po prostu jej nie ma. Są [redacted] to efekty dźwiękowe dobrze dopasowane do przerywników wideo. Jednym słowem, oprawa audio-wizualna gry jest naprawdę dobrze dopracowana i zasługuje na pochwałę. Oczywiście szalenie uprzyjemnia i tak bardzo wciągającą grę.

Battle Ships ma jedną małą wadę – dość często, [redacted] najmniej spodziewanych momentach, po prostu wychodzi do DOS-u. Nie jest to przyjemne, zwłaszcza, gdy do końca gry zostało nam tylko kilka strzałów. Mimo tej wady polecam grę każdemu, komu znudziły się wszystkie starocie, a nie ma dostępu do nowości. Naprawdę warto pograć, szczególnie z kilkoma kolegami lub rodzeństwem.

Battle Ships jest grą giftware. Ostatnia wersja pochodzi ze stycznia tego roku. Gra ruszy na Amigach z twardym dyskiem, 1 MB CHIP, 2 MB FAST i Kickstartem 2.0 +. Została ona napisana [redacted] Amosie, co jednak nie przeszkadza, bo całość chodzi sprawnie i szybko.

Baron Jack







część 1

Evil's Doom



Nadeszło lato (ciekawe [redacted] jak długo, bo ten [redacted] klimat jest coraz dziwniejszy). Wyciągnąłem zakurzony wiatraczek, ze względu [redacted] wydawane odgłosy pieszczotliwie zwany Messerchmitem 110, który właśnie chłodzi me grzeszne ciało. Piwiarnie serwują oszronione szklaneczki z napojem bogów, po ulicach wałęsają się skąpo odziane tabuny lasek, a co robi Little Horror? Siedzi w domu i gra [redacted] Evil's Dooma.

Swoją przygodę z grami role-playing zacząłem od Elviry. Później była Elvira II, Waxworks i seria Ishar. W tamtych czasach ani mi się śniło sięgać po takie tytuły jak Dungeon Master, Chaos Strikes Back czy nawet Eye Of The Beholder (wstyd, hańba i sromota – dla mnie oczywiście). Dlaczego wybrałem właśnie te tytuły, a nie tamte? Odpowiedź jest prosta – z powodu grafiki, dźwięku i dopracowania. Wolałem się męczyć na mojej A500 przerzucając 10 dysków Waxworks w stacji, ale miałem [redacted] to jakość. Ktoś może powiedzieć, że nawet najlepsza grafika i muzyka to nie wszystko. I będzie miał rację. Tylko kto takim grom jak produkcje Horror Softu, serii Ishar, czy choćby Perihelionowi (supergrafika i dźwięk) odmówi tych najważniejszych rzeczy jak zaj... klimatu i kur... dobrej grywalności? Przyznam się bez bicia po pysku i walenia baseballem po nerach, że np. nie mogłem się przekonać do Blade of Destiny. Superdopracowany świat, mnóstwo szczegółów itp. Ale cóż [redacted] tego, kiedy każdy sklep [redacted] każdym mieście jest taki sam. Miasta różnią się od siebie tylko rozkładem ulic, grafika pozostaje [redacted] sama. Zniosę monotonię grafiki [redacted] lochach (czyli [redacted] samicach dzika), ale poza nimi jak widzę takie uproszczenia to mnie skręca.

Mamy w końcu długo oczekiwany Evil's Doom. Zajmuje sporo, bo aż 16 megsów. Grafika i muzyka dopicowane do nieprzyzwoitości. I co? I mamy [redacted] dodatku zaj... klimat i kur... dobrą grywalność!!! W tym momencie mam wyrzuty sumienia, że oceniłem Trapped na 9/10, co było zapewne spowodowane dłuższym przestojem na rynku role-playek na Amigę. Gdybym miał oceniać Evil's Dooma [redacted] tej skali co Trapped, musiałbym ją powiększyć o co najmniej jedno miejsce.

Oczywiście nie można powiedzieć, że Evil's Doom to gra idealna i bez żadnych wad.

Wady... Hmm... Są. Niewielkie, ale są. Gry nie da się obsługiwać samą myszą (wiem, że myszą i klawiszami jest wygodniej, ale czasami chce się używać samej myszy, bez sięgania do klawiatury). Drugą wadą jest największa zaleta gry, czyli grafika. W lochach czasami trzeba nieźle wyślepiać oczy, aby zauważyć jakiś niepozorny kluczyk, leżący [redacted] podłodze. Mówię to jako użytkownik telewizora podłączonego przez euro złącze (mathafuckin' lace). Oczywiście można przełączyć grę na lores overscan (spacją), obraz wtedy zajmuje cały ekran, ale nie mamy dostępu do panelu, więc grać także się za bardzo nie da. W ogóle zresztą po cudownym bogactwie graficznym na powierzchni, lochy wydają się strasznie szare i monotonne. Może właśnie takie powinny być lochy w rzeczywistości, ale chromolę realizm, jeśli koliduje [redacted] grywalnością i doznaniami natury estetycznej (ale mądre zdanie... A ile mądrych wyrazów... Ciekawe co oznaczają...).

Jak pamiętamy, Vantan miał wizję, w której Śmierć rozkazała mu udać się do Lost Legions. Jako typowy bohater i poszukiwacz przygód, natychmiast udał się na poszukiwania. Czytając zakazane Księgi Skelos odkrył, że nazwa Lost Legions wiąże się z legendarnym zamkiem na wyspie Noya.

Gra rozpoczyna się, gdy Vantan i Bamboola (pirat – jego kumpel, którego spotkał po drodze) dopływają do wyspy Noya, [redacted] dokładnie do portowego miasta Titangel. Okazuje się, że wyspą wstrząsają straszliwe mordy, które nie wiadomo kto popełnia.

W porcie spotkasz maga, który szuka lekarstwa dla swej śmiertelnie ranionej córki. Kup od niego bukłak. Idź do tawerny. Porozmawiaj z gospodarzem, a zaznaczy Ci na mapie położenie zamku Lost Legions. W tawernie spotkasz też potwornie brzydką wiedźmę, twierdzącą, że jest piękną czarodziejką przemienioną przez zawistnego maga. Zaklęcie można odwołać za pomocą prawdziwego pocałunku. Zgódź się na to i pocałuj ją dwa razy. Okaże się, że mówiła prawdę i [redacted] ten sposób, masz kolejnego członka drużyny – piękną czarodziejkę (3rd level!) Gedryn. Od pewnego magika od pięciu boleści kupisz Healing Scroll +5 (po prawdzie Gedryn też go ma, ale warto go sobie zostawić na czarną godzinę).

Idź do portu i daj czarodziejowi Healing Scroll +5, [redacted] on [redacted] zamian ofiaruje ci Vorpal Blade, broń skuteczną przeciwko niematerialnym stworom (w lochach jest niezbędna).

Oczywiście zwiedź też wszystkie dostępne pozycje w mieście, zdobędziesz parę informacji (np. co gdzie kupić). Ważnym miejscem jest kościół. Ksiądz potrafi reinkarnować zmarłego członka drużyny, o ile dostarczysz mu ciało (nie myśl tylko, że trafiłeś na duchownego – filantropa, to kosztuje 50 złotych monet) (kościół znajduje się też w wiosce Luea). W kościele koniecznie naucz Gedryn runu Aston (a najlepiej jeszcze Set i Arc). Pamiętaj, że w sklepach i kuźniach możesz nie tylko kupować, ale i sprzedawać, także warto w lochach pozbierać trochę stuffu, aby go potem opylić.

Teraz możesz zwiedzić wioski Luea (m.in. kościół i karczmę) i Arnov (m.in. uzdrowiciela, od którego można kupić scrolle z pożytecznymi zaklęciami). Moja drobna rada. Brakuje Ci jeszcze jednego członka drużyny. W tamtejszej tawernie spotkasz elfa (łucznik i mag, wprawdzie kiepski, bo pierwszego stopnia, ale z powodzeniem może używać magicznych przedmiotów), z którym jeśli będziesz grzecznie rozmawiał, zgodzi się wyruszyć razem z wami (a dobry łucznik się przydaje, powiadam wam). Uwaga, w sklepie w Arnov można spotkać maga. Nie drażnij go, bo zamieni was w żaby (a tak przy okazji to pozdrawiam Żabę – Hi, Anetko...)!

Udaj się do zamku Lost Legions. Obadaj teren, a zauważysz starego, lekko stukniętego czarodzieja. Identyczny motyw z Anetą... to znaczy z żabą... więc bądź grzeczny. Od niego dowiesz się historii zamku Lost Legions. Był to zamek wielkiego króla Osrica. Miał on dwóch synów – starszego Berena i młodszego Dogara. Następcą tronu został Beren. Dogar pilnie studiujący magię, za pomocą czarów zrzucił brata z tronu i [redacted] objął rządy. Gdy Beren wysłał przeciwko niemu armię, Dogar stworzył pod zamkiem lochy i teleportował tam wojska Berena. Żaden wojownik nie opuścił tych lochów... Ludność wyspy zbuntowała się jednak i wezwała na pomoc wielkich magów, którzy po walce zabili Berena, i zniszczyli zamek, a przy tej okazji zmienili pobliskie tereny [redacted] jedną wielką pustynię. Od maga dowiesz się także gdzie znajduje się wejście do lochów...

Zanim zejdziesz do podziemi, oto kilka klawiszy, które się przydadzą:
[Space] – zmiana rozdzielczości;
[M] – magiczna mapa (o ile zaklęcie jest aktywne);
[R] – odpoczynek;
[V] – wersja gry/ilość złota;
[L] – load game;
[S] – save game;
[<]– – przewija text;
[F] – gaszenie/zapalanie pochodni;
[Help] – sprawdzenie rzeczy;
[F5] – włącza i wyłącza muzykę.

Klawiatura numeryczna:
[1], [2], [3] – używanie zapisanych za-

klęć (bardzo dobry patent, tylko czemu jedynie trzy miejsca?);
[4] – krok w lewo;
[5] – krok w tył;
[6] – krok w prawo;
[7] – obrót w lewo;
[8] – krok w przód;
[9] – obrót w prawo;

W każdej chwili możesz wrócić na powierzchnię, tam odzyskujesz siły i uzupełniasz brak paliwa w organiźmie.

Lochy Lost Legions – poziom 1

Gdy tylko wejdziesz do lochu zamku Lost Legions, natychmiast ogarnie Cię mrok, bo jak wiadomo, w tamtych czasach nie znano jeszcze żarówek. Pod twoimi stopami leży pochodnia, ale nie zawracaj sobie nią głowy, bo przy jej migoczącym świetle można tylko zepsuć sobie wzrok. Wypowiedz zaklęcia Magic Map (automapowanie, na mapie zaznaczają się przedmioty, a także dźwignie i przyciski) i Magical Light. Po lewej znajdziesz barbarzyńską zbroję, w której Vantanowi jest bardzo do twarzy. Naturalnie do ręki weź Vorpal Blade, gdyż za chwilę spotkasz się z pierwszymi mieszkańcami lochów – upiorami. Na wschodzie powinieneś znaleźć Legionary Key, na północy (przełącznik do drzwi z tyłu) trochę stuffu (long sword +2 i wooden shield). Kluczem otworzysz dwoje drzwi, ale wejdź najpierw w te na południu. W więzieniu znajdziesz Graveyard Key. Idź do wschodnich drzwi i ponownie użyj Legionary Key (niestety, ugrzęźnie on w zamku nie można będzie go zabrać). Kolejne drzwi otwórz za pomocą Graveyard Keya i spokojnie zejdź na dół.

Lochy Lost Legions – poziom 2

Na N-W znajdź przełącznik, otworzy on tajną komnatę gdzie znajdziesz Neclase of Tigalv – osoba która go nosi, ma niespadające agility. W dużej centralnej komnacie znajdziesz Ghost Key, a także hełm (barbarian helmet). Otwórz zamknięte drzwi za pomocą Ghost Key i weź Soul Key. Otwórz ostatnie drzwi i opuść poziom. Zapamiętaj, że na tym poziomie znajduje się wiele źródeł wody, więc jeśli Twojej drużynie zechce się coś wyżłopać, to wiesz gdzie się zgłosić (oczywiście, że do pobliskiej piwiarni!).

Lochy Lost Legions – poziom 3

Na N-W znajdziesz dwa przełączniki i tarczę (iron shield +3). W ukrytej komnacie znajdziesz scroll, mówiący o tym, że na południowym krańcu krzyża, znajdziesz rozwiązanie swoich problemów. Na S znajdziesz Ghost Key. Włącz teraz mapę i spójrz na Central Tomb. Idź na południowy kraniec krzyża i znajdź przycisk (lewy dolny róg). Otworzy to drzwi na wschodzie, za którymi spotkasz dowódcę straży (dwa fireballe i po krzyku). Za drzwiami znajdziesz trochę żarcia, trzy złote monety (golden coin) i klucz (soul key). Otwórz nim drzwi na południowym zachodzie. Obadaj dokładnie tę komnatę i sprawdź na mapie, która część ściany się wyróżnia (tak zaznaczane są przełączniki lub iluzje). Znajdziesz tam przycisk jak ten w Central Tomb. W ukrytej komnacie znajdziesz złotą monetę, kuszę (crossbow), magiczną laskę za pomocą której rzucasz zaklęcia Lighting Bolt (storm wand) i kasę. Opuść poziom.

Lochy Lost Legions – poziom 4

Uwaga, na tym poziomie znajdują się jż bardziej groźni przeciwnicy, upiorni czarni rycerze, potrafią dobrze walczyć wręcz, a także rzucać zaklęcie paraliżujące, a także fireball i lightning bolt. Na N-E znajdziesz Neclase of Oluy (zmniejsza ilość wydawanej many na zaklęcia) i Ritual Sword oraz przełącznik i studnię. Wciśnij przełącznik, ale nie idź dalej. Idź na S, znajdziesz tam Zombie Key, otwórz nim drzwi na N-W. Znajdziesz tam Key of Undead, Axe of Kunta (także przeciwko niematerialnym przeciwnikom), a za iluzją ściany Chain Leggins. Kluczem otwórz drzwi na S-E i znajdź zejście na piąty poziom. Jeśli chcesz możesz spenetrować tę część piątego poziomu, choć nie jest to konieczne (ale można zdobyć trochę doświadczenia i sporo kasy). Znajdź iluzję ściany, a za nimi schody na górę. Znajdziesz się w pomieszczeniu za drugą studnią. Weź Soul Key, Barbarian Boots i Crusaders Sword (także przeciwko niematerialnym przeciwnikom). Przełącznikiem usuniesz studnię i idź do ostatnich drzwi. Otworzysz je za pomocą Soul Key'a. W pierwszych drzwiach po lewej znajdziesz laskę rzucającą zaklęcie Voodoo (40 razy) (tylko przeciwko martwiakom) i złotą monetę. W drugich znajdziesz Ghost Key. Otwórz nim drzwi obok, a powita cię napis – Graveyard. W następnej komnacie znajdziesz przełącznik, przełącz go (przełącz przełącznik – to mnie zaczyna wk...), a po drugiej stronie znajdziesz przycisk. Obok otworzy się przejście. Zejdź na kolejny poziom.

Lochy Lost Legions – poziom 5

Do pierwszych drzwi włóż złotą monetę. Do drugich dwie. Do trzecich trzy. Zejdź na szósty poziom.

Lochy Lost Legions – poziom 6

Na N-E znajdziesz przełącznik. W pomieszczeniu obok Zombie Key, a za iluzją Key of Undead. Korytarz prowadzący na S, ma proste zaklęcie dezorientujące (później będziesz się spotykał z tym samym motywem). Na E znajdziesz kolejny przełącznik, a na S-W Ghost Key. Za pomocą Key of Undead otwórz drzwi obok. Kolejne drzwi otworzysz za pomocą Zombie Key. Na końcu znajdziesz Soul Key. Po obu stronach znajdują się iluzję. Po lewej znajdziesz scrolla z podpowiedzią jak przejść Wheel of Death, oraz hełm (bull helmet), a po prawej miecz (long sword +4). Idź do drzwi podpisanych Wheel of Death, włóż do nich Soul Key i naciśnij przycisk po lewej. Aby usunąć Koło Śmierci wciśnij kombinacje przycisków na ścianie – NE, S, NW, SE. Kolejne drzwi otwórz Ghost Key'em. Dalej znajdziesz kolejne Koło Śmierci i podpowiedź do nich (NW, SE, SW). Na końcu znajdziesz przełącznik i zejście.

Lochy Lost Legions – poziom 7

Na N-W znajdziesz teleport (pentagram na podłodze). Przeniesie Cię do komnaty na S-W. Za iluzją znajdź przycisk, dalej będzie przełącznik. Znajdziesz tam niezły hełm (Berenis helmet). Otwórz drzwi podpisane King's Tomb, prowadzą do głownej sali. Na S-W znajdziesz Zulu Shield. Na N-E, za iluzją Iron Shield +4. W centrum znajdują się trzy kolumny w kształcie krzyża, na jednej z nich znajdziesz przycisk. Zniweluje on ścianę na kolejnej kolumnie – znajdziesz tam między innymi Ghost Key. Obok teleportu znajdź dwa przyciski – usuwają one go i otwierają drzwi. W następnej komnacie przełącznikiem otwórz drzwi (watch your back!). Znajdziesz tam chlebuś i Key of Undead. Na końcu przycisk otwierający drogę powrotną. Kluczem tym otwórz drzwi w centrum planszy, znajdziesz tam bardzo dobry miecz na materialnych przeciwników (hyberborean blade) i Soul Key. Za iluzją jest świetny magiczny miecz, który potrafi także rzucać zaklęcie Freeze Life Cone (Tongue of the Serpent – moc takich broni nie zużywa się!).

Obok jest przełącznik, który usunie kawałek kolejnej kolumny, gdzie znajdziesz przycisk. Drzwi na N-E otwórz Soul Key'em, jest tam Zombie Key, który pasuje do drzwi na S-W. Ostatnie drzwi otwórz Key of Undead.

Lochy Lost Legions – poziom 8

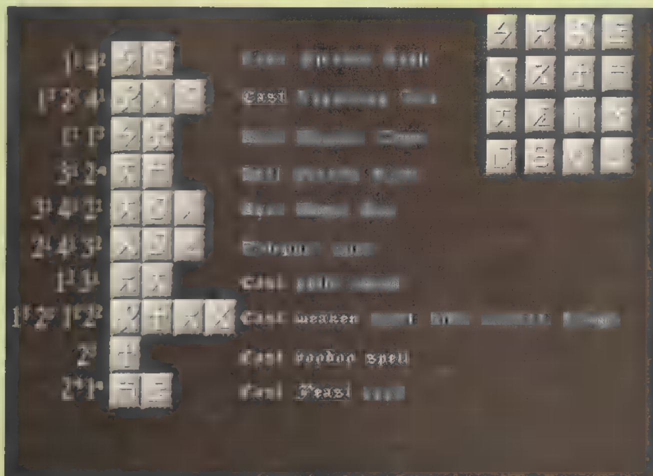
Uwaga, na tym poziomie znajdują się otwory w ścianach, z których wylatują fireballe. Nie wolno Ci przełączyć żadnego przełącznika więcej niż wspomina solucja, gdyż może to uniemożliwić ukończenie poziomu. Na N-E znajdź iluzję znajdziesz tam broń (halberd +3). Naciśnij przycisk, za Tobą usunie się ściana, za iluzją znajdziesz kompas. W komnacie na N-W znajdziesz Różdżkę Uzdrawiania (Wand of Healing – działa 25 razy), trzy zaklęcia uzdrowienia (healing scroll) i Soul Key. Idź na W, znajdź przełącznik i... przełącz go (grrr...). Na N znajdziesz podwójną komnatę. W tej bardziej na E przełącz dźwignię drugą od prawej, a w tej dokładnie na N lewy górny (patrząc na mapie). W komnacie z wieloma przyciskami na W przełącz dźwignię drugą od lewej. Teraz w centrum komnaty znajdziesz cztery Ghost Key'e, idź do drzwi na E i używaj ich kolejno.

Lochy Lost Legions – poziom 9

Zwróć uwagę na źródło wody. Na N za iluzją znajdziesz topór (barbarian axe). Na S-E Soul Key, na S także. Otwórz jedne z drzwi i opuść poziom. (cdn)

Little Horror

PS. Gra jest dość kiepsko skodowana i zdarza się jej zawiesić, więc proponuję raczej często nagrywać sytuację.



Legends Of Valour SUPLEMENT

Oto uzupełnienie recenzji Legends of Valour, która ukazała się w numerze 2/97, czyli spis Bractw i Świątyń wraz z opisem dostania się w szeregi, czyli osiągnięcia wtajemniczenia pierwszego stopnia.

Bractwo Złodziei (The Snakes)

Aby zostać najniższym stopniem członkiem Bractwa – Żebrakiem – musisz ukraść ze Świątyni Seta naczynie sakralne (bowl). Świątynia Seta znajduje się na N-E. Kwatera główna Bractwa jest bardzo dobrze ukryta i trochę się napocisz, zanim ją znajdziesz. Nie możesz zostać złodziejem, jeśli równocześnie należysz do Bractwa Loki. Hierarchia bractwa: Żebrak (Beggar), Kieszonkowiec (Pickpocket), Hiena Cmentarna (Grave Robber), Złodziej (Thief) i Ojciec Chrzestny (God Father).

Bractwo Najemników (Mercenary)

„Możecie nazwać ich wolnymi kawalerami, kondotierami lub najemnikami. Była to klasa wojowników, nie posiadająca kodeksu, ani wartości innych niż osobiste poglądy każdego z nich, a posłuszna każdej, za wspieranie której dobrze płacono. Ich szeregi były otwarte dla każdego, kto mógł pozwolić sobie na wymaganą broń i ekwipunek. Ci, którzy posiadali dodatkowo jeszcze konieczne umiejętności, przy pewnej dozie szczęścia, mogli liczyć na długą i obfitującą w wydarzenia karierę" (K.E. Wagner „Kane: Mroczna Krucjata").

Bractwo Najemników to wesoła paczka chłopaków zabijająca ludzi za pieniądze. Po pracy odprężają się i zabijają ludzi za darmo. Aby zostać Ochroniarzem, musisz przynieść Wages Sack z miejsca zwanego Billet (na wschodnim murze obok pralni – obok powinien być rysunek). Hierarchia: Ochroniarz (Bodyguard), Najemnik (Hireling), Łowca Nagród (Bounty Hunter), Żołnierz Najemny (Mercenary) i Mistrz Bractwa (Guildmaster).



Bractwo Rycerzy (Men At Arms)

Bractwo Rycerzy niewiele się różni od Bractwa Najemników z tym, że w jego szeregi powinny wstępować osoby bardziej praworządne niż w wypadku najemników. Bractwo Rycerzy kontroluje porządek w mieście. Nie zostaniesz rycerzem, będąc wyznawcą Seta.

Aby zostać Giermkiem, musisz przynieść hełm z brązu ze zbrojowni (Armoury). Hasło brzmi „blueboar". W zbrojowni zerknij na tablicę ogłoszeń. Okaże się, że hełmu nie ma już tutaj, ale na górze znajdziesz jeden z trzech magicznych przedmiotów – Power Gauntlet. Idź pod bramę zamku, obróć się na południe i idź, dopóki nie stukniesz się w ścianę. Właśnie walnąłeś łbem w ścianę Charter House, hełm znajduje się na górze. Hierarchia: Giermek (Gunt), Kawalerzysta (Trooper), Płatnerz (Weapon Smith), Kapitan (Captain) i Templariusz (Templar).

Bractwo Loki (Brotherhood of Loki)

Mroczne Bractwo zrzeszające magów. Loki był bratem Odina. Z początku był bogiem figli i psot, a później stał się symbolem zła. Z niego właśnie zrodzili się wąż Jormungandr, Wilk Fenris i bogini rządząca światem umarłych – Hela. Za swe wielkie zbrodnie Loki został przykuty do kamienia, a zwinięty na tym kamieniu wąż pryskał trucizną na jego twarz. Żona boga Sigyn trzymała puchar, do którego zbierała kapiącą truciznę, lecz kiedy go opróżniała, krople trucizny padały na twarz Lokiego, a jego konwulsje powodowały trzęsienia ziemi.

Aby dostać się w szeregi bractwa i otrzymać tytuł Mistyka (Mystic), musisz odnaleźć pewien pierścień (Ring of Andhari). Wystarczy zajść do sklepu Bractwa Złodziei (w przeciwieństwie do głównej kwatery, jest on eksponowany i jawny), tam uzyskacz informację, że pierścień jest do nabycia w lombardzie (pawnshop). Oto jak reklamuje się świątynia w „Dzienniku Mitteldorf": Czy naprawdę chcesz być zły? Loki. Odkryje ciemną stronę Twojej osobowości.

Bractwo Asegeira (Fellowship of Asegeir)

Starożytne i Czcigodne Stowarzyszenie Asegeira to druga gildia zrzeszająca czarodziei. Aby zostać Twórcą Zaklęć (Spellbrewer), musisz odzyskać skradzioną miksturę (Potion of Judgment). Znajdziesz ją w domu starców (Old Asylum), w jednej z cel na północy budynku. Dom starców leży na północ od siedziby Bractwa Najemników.

Świątynia Odyna (Temple of Odin)

Odin, nazywany też Ojcem Wszystkiego, jest najważniejszym z bogów w mitologii skandynawskiej. Był bogiem mądrości i wojny. Cechował go nienasycony głód wiedzy, oddał nawet jedno oko, by wypić z Krynicy Wiedzy. W bitwie Odin jeździł na ośmionogim rumaku Sleipnirze, walcząc wielką włócznią Gungnir. Najniższy stopień w jego świątyni to Neofita (Neophyte). Idź do Gladsheimu (do zachodnio południowego muru) i zabierz stamtąd kruka Hugina. Zanieś go do świątyni.

Świątynia Frei (Fellowship of Freya)

Jest to świątynia zrzeszająca wyłącznie kobiety. Najniższy stopień w tej świątyni to Flirciara (Flirt). Aby nią zostać, musisz ukraść Świętą Księgę (Sacred Book) z sali manuskryptów (scriptorium). Sala Manuskryptów leży dokładnie na przeciwko karczmy Trolls Arms (N-W). W sali manuskryptów znajdziesz też Book of Summoning, ale nie używaj jej, najpierw dokładnie przeczytaj! Oto jak reklamuje się świątynia w „Dzienniku Mitteldorf": Uwolnij się! Wolna od ucisku tyrana. Wolna od zdominowanego przez mężczyzn społeczeństwa. Wolna od zmartwień. Przyłącz się do wyznawczyń Frei, bądź wolna!

Świątynia Aegira (Temple of Aegir)

Aegir, bóg przyjazny. Aby zostać Nowicjuszem (Novice), musisz zdobyć i przynieść do świątyni Scroll of Run z Kaplicy Njorda (dokładnie pośrodku południowego muru).

Świątynia Seta (Temple of Set)

Jak wie każdy miłośnik Howarda, Set to bóg-wąż, wcielenie wszelkiego zła. Miejscem początku i największego skupienia kultu Seta była Stygia. Tę świątynię opiszę nieco dokładniej. Pierwszy stopień wtajemniczenia to Wijący Się (Wriggler). Aby go zdobyć, musisz ukraść Holy Orb z zakładu jubilerskiego (Jewellers). Wbiegnij do jubilera i szybko wejdź w drzwi po lewej, inaczej zostaniesz aresztowany za próbę rabunku. Zejdź do podziemi, tam znajdziesz Holy Orb, a także Orb of Vision. Wyjdź z podziemi drugim wyjściem i w drodze powrotnej unikaj straży. Drugi stopień wtajemniczenia to Syczący (Hissler). Tu musisz zdobyć butelkę (Sacred Flask) z krwią bogów. Znajduje się ona w Embalmers (południowo zachodnia część miasta). Drzwi jednak są zamknięte, a pod nimi znajdziesz scroll z napisem, że strażnik poszedł na piwo, a klucz zostawił w pobliskim grobowcu. Na północ od tego miejsca znajdziesz Tomb of Wanlock, w którym znajduje się klucz. Po zdobyciu drugiego tytułu w świątyniach i bractwach czarodziei otrzymujesz księgę z zaklęciami, z których działają tylko dwa. Każdy następny stopień wtajemniczenia to dwa następne. W tym wypadku to Druzgocący (Crusher). Aby zdobyć ten tytuł, musisz mieć królewski klejnot (Royal Gem). Wypytaj o niego przechodniów i udaj się pod wskazane miejsce, czyli Hatchery (znajduje się ono na prawo od zajazdu Jug of Ale, w podziemiach). Otwórz drzwi czarami, a znajdziesz się w Egg Chamber. Są tam cztery jaja, jedno z nich kryje klejnot, a inne nietoperze-wampiry (gdy ugryzą, zarażają wampiryzmem – tu może pomóc tylko magiczne leczenie w świątyniach). Rozbijaj je czarem Lighting Bolt. Kolejny tytuł to Porażający (Striker) I tym razem musisz odnaleźć Anvil of Dawn, na podstawie informacji, że strażnik tego artefaktu „controls the balance of order" – ja po dziś dzień łażę po mieście i g&$^@ znalazłem.

Przypominam, że nadrzędny cel gry można poznać dopiero wówczas, gdy osiągniesz najwyższy stopień, w dowolnym bractwie lub świątyni. Stopni tych jest pięć, za wyjątkiem Świątyni Seta, gdzie jest ich sześć.

Little Horror

W POTRZASKU RZDZ

Aby nieco ułatwić sobie wędrówkę poprzez labirynty korytarzy możemy naładować sobie pistolet i podreperować nasze zdrówko. Wystarczy pogrzebać w pliku GameN (gdzie N to numer slotu, na którym nagraliśmy interesujący nas stan gry), na przykład FileMasterem. I tak: energia znajduje się pod 41. offsetem, a amunicja pod offsetem 39505. Maksymalnie można mieć 32 punktów energii (heksadecymalnie 20), a każdemu chyba wystarczy 99 pocisków (63 zapisane szesnastkowo). Miłej eksterminacji Obcych!

WACUŚ THE DETECTIVE

BARON JACK

Oto hasła do poziomów:

1 – Bez hasła (tego nie wpisujcie;), 2 – Lord Vader, 3 – Reniferek

WORMS DC GARION/STS

Inne kody:

Version – aktualna wersja gry;

Chipram – wolna pamięć chip;

Pestilence – tryb APOCALYPSE;

Kartong apa – nazwy broni i komentarze są po skandynawsku;

Ben Hutching – działa w kartong apa;

Betong asna – tryb DONKEY

Omnipotent blue worm – sprawi że poczujemy się jak bogowie:-)

Little fluffy sheep – tryb SHEEP;

Jamie and his magic torch – tryb broni specjalnych;

Chorlton and the wheelies – tryb broni tajnych;

Magical mystery tour – nie widać nazw robali.

UFO – ENEMY UNKNOWN

Na koniec wieeelki poradnik savebreakera do gry UFO.

Katalog GAME_*, plik SOLDIER. DAT

Licząc od pierwszej litery imienia:

16d – stopień (od 00h do 05h)

8d – ilość wykonanych misji (2 bajty, wartość dowolna)

6d – ilość zabitych obcych (wartość dowolna)

4d – czas powrotu do służby (wpisać 00h)

27d – 33d – 8 bajtów charakterystyki (wpisać FFh)

34d, 35d – wskaźnik wartości PSI (wpisać FFh)

37d – wskaźnik BRAVERY (wpisać 01h)

38d – 44d – punkty bonusowe (?) (wpisać 64h)

47d – pancerz

00h – brak

01h – Personal Armour

02h – Power Suit

03h – Flying Suit

Plik LIGLOB.DAT

W cztery pierwsze bajty wpisz 00FFFFFF – 16 milionów kasy.

Plik BASE.DAT

Od początku nazwy bazy:

Offset – Co

94 – Inżynierowie

95 – Naukowcy

96, 97 – Stingray Launcher

98, 99 – Avalanche Launcher

100, 101 – Cannon

102, 103 – Fusion Launcher

104, 105 – Laser Cannon

106, 107 – Plasma Beam

108, 109 – Stingray Missles

110, 111 – Avalanche Missles

112, 113 – Cannon Rounds

114, 115 – Fusion Ball

116, 117 – Tank/Cannon

118, 119 – Tank/Rocket Launcher

120, 121 – Tank/Laser Cannon

122, 123 – Hovertank/Plasma

124, 125 – Hovertank/Launcher

126, 127 – Pistol

128, 129 – Pistol Clip

130, 131 – Rifle

132, 133 – Rifle Clip

134, 135 – Heavy Cannon

136, 137 – Amun. HC– AP

138, 139 – Amun. HC– HE

140, 141 – Amun. HC– I

142, 143 – Auto Cannon

144, 145 – Amun. AC– AP

146, 147 – Amun. AC– HE

148, 149 – Amun. AC– I

150, 151 – Rocket Launcher

152, 153 – Small Rocket

154, 155 – Large Rocket

156, 157 – In. Rocket

158, 159 – Laser Pistol

160, 161 – Lasre Rifle

162, 163 – Heavy Laser

164, 165 – Grenade

166, 167 – Smoke Grenade

168, 169 – Proximity Grenade

170, 171 – High Explosive

172, 173 – Motion Skanner

174, 175 – Medi– Kit

176, 177 – Psi– Amp1

178, 179 – Stun Rod

180, 181 – Electro Flare

194, 195 – Heavy Plasma

196, 197 – Heavy Plasma Clip

198, 199 – Plasma Rifle

200, 201 – Plasma Rifle Clip

202, 203 – Plasma Pistol

204, 205 – Plasma Pistol Clip

206, 207 – Blaster Launcher

208, 209 – Blaster Bomb

210, 211 – Small Launcher

212, 213 – Stun Bomb

214, 215 – Alien Grenade

216, 217 – Elerium 115

218, 219 – Mind Probe

226, 227 – Sectoid Corpse

228, 229 – Snakeman Corpse

230, 231 – Ethereal Corpse

232, 233 – Muton Corpse

234, 235 – Floater Corpse

236, 237 – Celaid Corpse

238, 239 – Silacoid Corpse

240, 241 – Chryssalid Corpse

242, 243 – Reaper Corpse

244, 245 – Sectopod Corpse

246, 247 – Cyberdisk Corpse

256, 257 – UFO Power Source

258, 259 – UFO Navigation

260, 261 – UFO Construction

262, 263 – Alien Food

264, 265 – Alien Reproduction

266, 267 – UFO Entertainment

268, 269 – UFO Surgery

270, 271 – Examination Room

272, 273 – Alien Alloys

274, 275 – Alien Habitat

276, 277 – Personal Armour

278, 279 – Power Suit

280, 281 – Flying Suit

282, 283 – HWP Cannon Shells

284, 285 – HWP Rockets

286, 287 – Fusion Bomb

Poza tym od offsetu 16h do 39h zapisane są typy budynków w bazie. Pod offsetami 3Ah (58d)– 5D (93d) jest zapisany czas pozostały do zbudowania budowli ukrytej 36 bajtów wcześniej.

W pliku ASTORE.DAT są zapisane dane Obcych, których złapałeś. Każda charakterystyka zajmuje 11 bajtów. Pierwszy oznacza rasę (01 – Sectoid, 02 - Snakeman, 03 – Ethereal, 04 – Muton, 05 – Floater), drugi rangę (01 – Commander, 02 – Leader, 03 – Engineer, 04 – Medic, 05 – Navigator, 06 – Soldier), a trzeci – numer bazy, w której Obcy jest przetrzymywany (00 oznacza pierwszą bazę).

Plik PROJECT.DAT (należy wpisać FFFFh)

Offset / Co / Liczba Naukowców (wpisać FFh)

00h Laser Weapons 192d

02h Motion Scanner 193d

04h Medi-Kit 194d

06h Psi Amp 195d

08h Heavy Plasma 196d

10h Heavy Plasma Clip 197d

12h Plasma Rifle 198d

14h Plasma Rifle Clip 199d

16h Plasma Pistol 200d

18h Plasma Pistol Clip 201d

20h Blaster Launcher 202d

22h Blaster Bomb 203d

24h Small Launcher 204d

26h Stun Bomb 205d

28h Alien Grenade 206d

30h Elerium 115 207d

32h Mind Probe 208d

34h UFO Power source 209d

36h UFO Navigation 210d

38h UFO Construction 211d

40h Alien Food 212d

42h Alien Reproduction 213d

44h Alien Entertaimnent 214d

46h Alien Surgery 215d

48h Examination Room 216d

50h Alien Alloys 217d

52h Firestorm (craft) 218d

54h Lightning (craft) 219d

56h Avenger (craft) 220d

58h Laser Pistol 221d

60h Laser Rifle 222d

62h Heavy Laser 223d

64h Laser Cannon 224d

66h Plasma Cannon 225d

68h Fusion Missile 226d

70h Laser Defence 227d

72h Plasma Defence 228d

74h Fusion Defence 229d

76h Grav Shield 230d

78h Mind Shield 231d

80h Psi Lab 232d

82h Hyper Wave Decoder 233d

90h Sectoid Corpse 237d

92h Snakeman Corpse 238d

94h Ethereal Corpse 239d

96h Muton Corpse 240d

98h Floater Corpse 241d

100h Celatid Corpse 242d

102h Silacoid Corpse 243d

104h Chryssalid Corpse 244d

106h Reaper Corpse 245d

108h Sectopod Corpse 246d

110h Cyberdisk Corpse 247d

112h Aliens Origins 248d

114h Martian Solution 249d

116h Cydonia or Bust 250d

118h Personal Armour 251d

120h Power Suit 252d

122h Flying Suit 253d

124h Sectoid Commander 254d

126h Sectoid Leader 255d

128h Sectoid Engineer 256d

130h Sectoid Medic 257d

132h Sectoid Navigator 258d

134h Sectoid Soldier 259d

136h Sneakman Commander 260d

138h Sneakman Leader 261d

140h Sneakman Engineer 262d

142h Sneakman Medic 263d

144h Sneakman Navigator 264d

146h Sneakman Soldier 265d

148h Ethereal Commander 266d

150h Ethereal Leader 267d

152h Ethereal Engineer 268d

154h Ethereal Medic 269d

156h Ethereal Navigator 270d

158h Ethereal Soldier 271d

160h Muton Commander 272d

162h Muton Leader 273d

164h Muton Engineer 274d

166h Muton Medic 275d

168h Muton Navigator 276d

170h Muton Soldier 277d

172h Floater Commander 278d

174h Floater Leader 279d

176h Floater Engineer 280d

178h Floater Medic 282d

180h Floater Navigator 284d

182h Floater Soldier 286d

184h Celatid Terrorist 287d

186h Silacoid Terrorist 288d

188h Chryssalid Terrorist 289d

190h Reaper Terrorist 290d

RPG



No i się doczekaliście!!! Taaak: nie zwichnąłem sobie ręki, nie spaliłem sobie włosów, nie oślepłem, nie wypiłem me... przepraszam — to nie na temat, właściwie rzecz możnaby ująć krótko. Jestem w stanie napisać trzynasty odcinek, RPG w związku z czym jakby nie było sam dla siebie (i dla wszystkich czytelników) jestem zaprzeczeniem istnienia czegoś, o czym piszę najczęściej (wyjaśniam wszystkim, którzy nie załapali o co tu chodzi w wyniku budowania zdania wedle wzoru „zapętlenie do kwadratu": mowa o przesądach). Tak, jak zapowiadałem w poprzednim numerze, dzisiejszy odcinek RPG będzie szczególny w formie z okazji jubileuszu — dzisiaj możecie przeczytać tylko i wyłącznie STREFĘ MROKU dotyczącą voodoo, poprzeplataną moimi luźnymi dywagacjami na różne tematy. No, to... miłej lektury misiaczki!

RPG – STREFA MROKU

Zacznę więc od małej dywagacji [illegible] odcinka RPG [illegible] w czasie z innym [illegible] mam postulat dla MWC [illegible] PRZYSYŁAJCIE MI PREZENTY!!! [illegible] Wy [illegible] taki sajd [illegible] na [illegible] na jego [illegible] w odkryte części ciała albo [illegible] z [illegible] albo będą prezenty [illegible] Wam już [illegible] tencji [illegible] oraz spalania na [illegible] w [illegible] miesiącu od ukazania się tego numeru ACS [illegible] nie zawalą się pod [illegible] dla mnie z okazji Nieznanej Nikomu [illegible] cznicy [illegible] ZACZNĘ DZIAŁAĆ!!! A tymczasem misie [illegible] moje kochane — [illegible] tego, co [illegible] w poprzednim numerze ACS, czyli [illegible] czenie tematu [illegible] Zacznijmy więc, zgodnie z tym co obiecałem, od kapłanów [illegible] tzw. [illegible] malnych ludzi w [illegible]

Już w roku 1789 komitet [illegible] w [illegible] loniach w Indiach [illegible] wiał dowody jakoby hungani ([illegible] nam: kapłani [illegible] zombich) [illegible] strowali [illegible] wyznawcom [illegible] owe umiejętności w bardzo różny, często niezgodny z prawem i tzw. zasadami moralnymi sposób), pokazując im [illegible] martwego, [illegible] człowieka, który dzięki zastosowaniu ich magii [illegible] wracał do normalnych funkcji życiowych. Zabieg ten opisał ponad 150 lat temu angielski pisarz Matthew Lewis, autor słynnej niegdyś „powieści gotyckiej" pt. „Mnich", który był jego świadkiem na Jamajce: „Czarownik [illegible] różnym [illegible] ofiarę [...] [illegible] do wypicia płynu [illegible] kręcąc [illegible] aż człowiek ten pada na ziemię, [illegible] z [illegible] — jak [illegible] widzowie — [illegible] jako trup." Później wg. słów Lewisa, „[illegible]" [illegible] na ziemi [illegible] z ziemi. [illegible] było faktem — Lewis widział [illegible] oczy, mimo tego już [illegible] kapłanów o „kuglarskie sztuczki". [illegible] że [illegible] się [illegible] gdyż [illegible] że sztuczki te nie były kuglarskie a... czysto „medyczne"! Jednak [illegible] w udowodnieniu tej teorii jest fakt, że jak dotąd nikt nie ustalił chemicznego składu [illegible] zawartość jej [illegible] z [illegible] datury [illegible] i belladony oraz płynu [illegible] z [illegible] po raz wtóry: nikt nie [illegible] badań [illegible] stąd tak [illegible] clou [illegible] nie, po co [illegible] war, a nie [illegible] ich do [illegible] poprzez [illegible] mul [illegible] elementem [illegible] modły po prostu [illegible] co [illegible] spontaniczności [illegible] ko[illegible] do sprawy zbadania „[illegible]" — [illegible] kult [illegible] Haiti [illegible] bardzo popularny, nikt nie posiadał ani [illegible] ani [illegible] która w jednoznaczny sposób mogłaby [illegible] chemiczne właściwości tego [illegible] gdy [illegible] oraz [illegible] kult voodoo po prostu stał się folklorem, a dzisiejsi „wielcy czarownicy" są [illegible] posiadającymi [illegible] samej [illegible] a braki te [illegible] Krótko mówiąc, kult voodoo [illegible] z tego powodu nikt właściwie nie zna dzisiaj oryginalnej receptury „wywaru życia". [illegible] jest nią również m.in. [illegible] karaibskich podobnie jak [illegible] ich [illegible] czytelników ACS [illegible] konkurencji. Pytanie: gdzie [illegible] jest stabilna praca? [illegible] MA [illegible] takie jest życie. [illegible]

[illegible] kultu zmarłych — wudalistyczni czciciele [illegible] cmentarza — mają charakter niezwykle spektakularny i mogą przebiegać w niezwykłych [illegible] [illegible]. I tak np. w Niedzielę Palmową, ważnym dniu w kalendarzu Kościoła Katolickiego na Haiti, antropolog Melville Herskovits zobaczył jak pewien [illegible] pobożny katolik został opętany przez Barona Samedi (bóg związany z miłością [illegible] i śmiercią — tego co robił delikwent, nie będę opisywał, bo artukuł ten to nie „[illegible]”). Opętania zdarzają się najczęściej w Dzień Zaduszny — 2 listopada — kiedy [illegible] [illegible] zbierają się na zapomnianych cmentarzach, aby odprawić swe dziwaczne obrzędy. Inną cechą charakterystyczną dla wyznawców voodoo są [illegible] podobne do sabatów czarownic. Oczywiście na temat tego co rzekomo dzieje się podczas takich „imprez” istnieje wiele legend: [illegible] [illegible] się trunek, w którego skład wchodzi spirytus, drobna domieszka prochu strzelniczego i 21 rodzajów pieprzu — tego nie wytrzyma nawet Polak, więc od teraz proszę o odrobinę szacunku dla naszych Czarnoskórych Przyjaciół!; wyuzdanie seksualne (tzw. taniec „[illegible]”) i inne [illegible] kawałki są na porządku dziennym. W tym miejscu wartoby wymienić chociaż kilka ciekawszych bogów i demonów [illegible] [illegible]. Jednym z nich jest [illegible] — bogini miłości. [illegible] zostało opisane przez Mayę Deren [illegible] [illegible] „[illegible]” (rok 1947). Podczas rytualnego tańca i palenia tzw. kadzidełek [illegible] [illegible] wie już o co chodzi) [illegible] [illegible] w trans, w czasie którego zachowywała się [illegible] [illegible] — [illegible] — w [illegible] do swoich [illegible] [illegible] razem z nią [illegible] całe wydarzenie. Demonem, który budzi [illegible] lęk, jest Loup-garou. W [illegible] francuszczyźnie słowo to oznacza „wilkołaka”, natomiast w kreolskim „[illegible]” — [illegible] demona w ludzkiej postaci, który krótko [illegible] przypomina wampira z folkloru europejskiego. Loup-garou jest zazwyczaj, choć [illegible], kobietą. Ma ona zwykle rude włosy (wyrzucał), co jest właściwie [illegible] cechą wyróżniającą ją z tzw. tłumu (cecha ta dzisiaj, jak każdy wie, jest [illegible] [illegible]). Demon ten [illegible] w [illegible], a dzięki zdolności stawania się niewidzialnym, potrafi z łatwością zakradać się do domostw. Kiedy tylko znajdzie się wewnątrz, wybiera sobie ofiarę, zsyła na nią [illegible] sen i wysysa krew (zwłaszcza z [illegible] [illegible] u nóg). Do innych odmian haitańskich demonów należą „[illegible]” — duchy [illegible] [illegible], które mają moc opętywania ciał [illegible] ludzi, przyjmowania [illegible] kształtu ludzkiego, przemieniania się w [illegible] zwierzęce i zawładywania ciałami najczęściej [illegible] świń, stąd też w niektórych [illegible] Haiti bezpańskie świnie są traktowane z wielką [illegible]. [illegible] [illegible] to przestroga dla łysawych chłopców z bojówek pana B.I.T. jadących właśnie na Haiti.

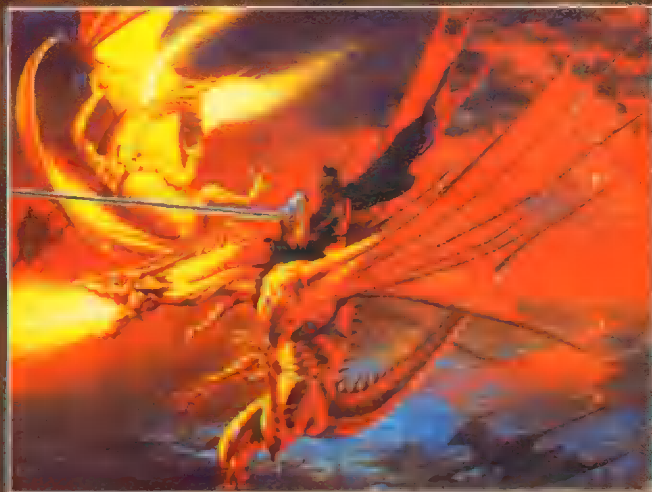
[illegible] [illegible], czyli ci [illegible] voodoo, którzy potrafią zmieniać [illegible] w [illegible], są oczywiście przedmiotem wielkiego lęku. Na szczęście istnieje wiele sposobów obrony przed [illegible] [illegible]. I tak nad drzwiami domu można powiesić korzeń przypominający nieco korzeń „High John The Conqueror” z ludowej magii Luizjany lub obwiesić [illegible] obrazkami katolickich świętych, których wierni voodoo utożsamiają z dobrymi bóstwami: np. św. Patryka, patrona Irlandii, utożsamia się z bogiem wężem Damballah. Jeśli umiera bliski krewny, w jego trumnie trzeba umieścić nitkę i pozbawioną ucha igłę, a wtedy duch będzie tak zajęty próbami jej nawleczenia, że nie usłyszy głosu czarnego maga wywołującego go z grobu.

To by było na tyle jeśli chodzi o religię voodoo — [illegible] sami [illegible], że jest to dość [illegible] sprawa. Mógłbym Wam podać w tym [illegible] parę tytułów, z których czerpałem zebrane tu informacje, ale nie zrobię tego. Radzę Wam dobrze (jeśli chcecie [illegible] [illegible] dobra [illegible], się [illegible] małe conieco na te tematy) [illegible] [illegible] lektur, a przy okazji zobaczycie, że nie jest to zbyt łatwe i zrozumiecie [illegible] susajdowi TRZEBA przesłać [illegible] [illegible] lub prezent... Ponieważ zostało jeszcze trochę miejsca, aby [illegible] granicę [illegible] [illegible] (bo, [illegible] [illegible], jak [illegible] nie wierzy, niech liczy [illegible]!) stron maszynopisu, która zawsze mimo [illegible] [illegible], jest w tej rubryce egzekwowana (znajcie dobrą [illegible] [illegible]), napiszę jeszcze słów kilka o alchemii.

Ogólnie [illegible] możemy [illegible] na [illegible] i laboratoryjną. Ponieważ [illegible] nie jest tak [illegible] i nie budzi tylu emocji, w opisie tym zajmę się tylko [illegible] [illegible] laboratoryjną. Alchemia laboratoryjna (fizyczna) w odróżnieniu od alchemii wewnętrznej, jaką uprawiał m.in. Israel Regardie, bada tajemne właściwości substancji chemicznych. Możnaby [illegible] [illegible] ją parachemią, [illegible] zajmuje się tym, co [illegible] poza [illegible], podobnie jak parafizyk interesuje się tym, co [illegible] [illegible] [illegible] laboratoryjną. Alchemia fizyczna była [illegible] [illegible] drwin, uważano ją za [illegible], określano ją jako zamaskowaną [illegible] [illegible]. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] tajemną [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] lub w niezwykłym [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. Nawet w tych latach [illegible] [illegible] kiedy alchemia laboratoryjna była [illegible] popularna w świecie [illegible], ogół ludzi [illegible] [illegible] [illegible] w najlepszym wypadku za niegroźnych wariatów, a w [illegible] za [illegible] [illegible]. Z jednej strony [illegible] ją na pośmiewisko [illegible] — „[illegible] [illegible]”), [illegible] parających się tym zajęciem na [illegible] lub łotrów, z drugiej zaś oskarżano ich o wytwarzanie złota przy udziale Szatana. Tak jak w przypadku czarownic, alchemicy często [illegible] [illegible] baty za [illegible] [illegible] i odmienność — [illegible] tłum niszczył ich pracownie i biblioteki. Miejsca wyburzenia jeszcze wiele lat po [illegible] wydarzeniu uważano za [illegible]. Być może mieszanina drwiny i [illegible] [illegible] [illegible] fizyczną alchemią jest usprawiedliwiona u tych, którzy próbują zrozumieć ukryty język takich niejasnych tekstów, jak „[illegible] warte wejście do zamkniętego pałacu króla” (hmm... tytuł [illegible] [illegible]), ponieważ szarlatani i oszuści, z [illegible] [illegible] [illegible] „proszkami [illegible] [illegible]”, „[illegible] życia” i „posiadaniem ostatecznych tajemnic”, zawsze byli plagą badacza wiedzy tajemnej, który [illegible] się kroczyć ścieżką alchemii. Wielu u jej kresu znalazło tylko rozczarowanie, toteż niektórzy alchemicy [illegible], zwątpiwszy w możliwość [illegible] [illegible] [illegible] sposobami, sięgnęli po metody [illegible], [illegible] się czarostwem i czarną magią, podobnie jak w czasach dzisiejszych wszyscy nieudacznicy polityką, cdn.

W tym momencie [illegible] moje [illegible] ze względu na kończącą się [illegible] rubryki przerywam ten arcyciekawy artykuł (tzn. mam [illegible], że tak jest), obiecując jego [illegible] w [illegible] numerze ACS. Na zakończenie jeszcze chciałbym dopuścić [illegible] [illegible] herezji: z tego [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] i [illegible] [illegible] [illegible] [illegible], który rzekomo od [illegible] czasu jest [illegible] — [illegible] — obiecując wszystkim ślącym [illegible] pod [illegible] [illegible], że [illegible] kradzież grabek [illegible] [illegible], pobicie go za krzywy nos i za to, że nie [illegible] nikomu swego [illegible] (jeśli ktoś nie zrozumie [illegible] [illegible] [illegible] tutaj nie [illegible]). Aha, [illegible] jedno — nie zapomniałem o laurkach i [illegible], a Wy miejcie na uwadze, że [illegible], jak wynika z dzisiejszego odcinka RPG zapoznałem się z wiedzą [illegible] [illegible], warto trochę mi się podlizać, nieprawdaż???

Jubilat [illegible]





Listy

Za oknem skwar, a ja piszę art do LISTÓW słuchając nowej płyty Prodigy. Po świetnym pierwszym albumie, średnim drugim i dwóch singlach na jedno kopyto spodziewałem się najgorszego. Nowy album „prodziży" daje się jednak słuchać. Co prawda nie dorównują kunsztem grupie Chemical Brothers, ale z chemikami nikt nie jest w stanie się równać...

Z innej beczki: szaleństwo coverów zatacza coraz szersze kręgi. Niedawno widziałem w kiosku pismo kobiece z coverkiślem!

JA W SPRAWIE FORMALNEJ...

• Na początek z wielkim BUM uderzamy się w piersi i wyjaśniamy sprawę naszego pierwszego coverCD. Po wydaniu jedynki okazało się, że u wielu z Was płytka nie działa prawidłowo. Co ciekawe, odesłane nam jako wadliwe krążki u nas chodziły bez zarzutu. Mimo to realizowaliśmy każdą reklamację i zachodziliśmy w głowę, co jest grane. Wyobraźcie sobie, co czuliśmy nie wiedząc nawet, gdzie leży tego przyczyna! Dopiero niedawno wydawca postanowił zasięgnąć opinii speców z Zachodu. Okazało się, że winę ponosi niedbale zrobiona „matka" płytki (to z niej potem tłoczy się właściwe kompakty). Dlatego ACS cover 1 działał poprawnie w czytnikach raczej dobrej jakości (wszelkie Mitsumi czy Goldstary odpadały). Serdecznie przepraszamy Czytelników, którzy mieli kłopoty z naszymi płytami i mamy nadzieję, że egzemplarze, które wysłaliśmy w ramach reklamacji, działają bez zarzutu. Na wszelki wypadek od bieżącego numeru płyty tłoczymy w innej firmie.

• Inną sprawą jest poziom prac zamieszczanych na naszych coverach z szufladzie CzytelnicyZone. Ktoś zapytał nas czy nie wstydzimy się pakować tam dennych animacji i wątpliwej jakości „dzieł". Odpowiedź jest prosta: to nie my powinniśmy się wstydzić, a goście, którzy to przysyłają i firmują własnym nazwiskiem! Chyba nie oczekujecie od nas przeprowadzania cenzury?!

• Info od Hiresa: numer redakcyjnego BBS-u podany w stopce służy WYŁĄCZNIE do modemowania i WYŁĄCZNIE w podanych godzinach. Wszelkie próby „normalnego" dzwonienia pod ten numer w dzień powodują bliskie spotkanie z ojcem Tomka, który (ojciec – nie Tomek) i tak nie jest w stanie odpowiedzieć na Wasze pytania.

• W poprzednim numerze zamieściliśmy recenzję Asystenta Pro. W tabeli napisaliśmy, że program kosztuje 45 zł. Odezwał się do nas autor Asystenta, Daniel Sęk, ze sprostowaniem. Cena programu bezpośrednio zakupionego w TSS wynosi 24,50 zł. Za pomyłkę przepraszamy.

• Mały suplement od Horrora na temat gry Odyssey. Wbrew informacjom zawartym przy recenzji i solucji, grę da się zainstalować na twardym dysku. Wystarczy do stworzonego katalogu (np. Odyssey) przegrać zawartość obu dyskietek. Następnie z katalogu S w szufladzie z grą przegrywamy plik Startup-sequence o jeden katalog wyżej (czyli do Odyssey; możemy zmienić nazwę pliku np. na START) i dorabiamy do niego ikonę Project. W pole Default Tool ikonki wpisujemy C:IconX. Wczytujemy plik do edytora tekstu i na początku dopisujemy dwie linie:

assign nazwapierwszegodysku: ścieżkadogrynatwardym

assign nazwadrugiegodysku: ścieżkadogrynatwardym

Sytuacje będą jednak nagrywane na oddzielnej dyskietce.

• Następna errata dotyczy gry Biing. W zeszłym numerze napisałem, że gra jest na AGĘ, a jest na ECS. Biję się w piersi i przepraszam za pomyłkę.

POCZCIE UDAŁO SIĘ DONIEŚĆ...

• *Czy w Polsce dostępne są gry: Slam-Tilt i Fightin' Spirit (AGA)?* Niestety nie.

• Mamy wakacje, więc i LISTY będą trochę bardziej rozrywkowe. Pora bowiem na Tymka z Jeżyc (alias Dr Chaos)! Gość przysyła nam listy z recenzjami każdego numeru, poradami i pytaniami. Przykro nam, Tymku, że ACS nie idzie w kierunku, który nam polecasz (tylko A500/600 i tylko gry). A oto odpowiedzi na Twoje pytania.

• *Proszę jednoznacznie odpowiedzieć, jak długo macie zamiar dalej prowadzić ACS? Czy istnieje zagrożenie, że wasz team się rozpadnie? Top Secret do końca utrzymywał, że mają się świetnie – niestety zdechli nagle...* Buhahaha!!! Niezłe pytanie! Nie będzie jednak dokładnej odpowiedzi, bo sami nie wiemy, jak długo ACS będzie się ukazywał. Mogę napisać tylko tyle: będziemy wychodzić dopóki będzie nas chciała kupować taka ilość ludzi, żeby wydawcy opłacało się wydawać nasze pismo. Jest jeszcze druga sprawa: jeśli PowerPC nie wypali i gry na Amigę zatrzymają się na obecnym poziomie pięćsetkowego gówna, ja wysiadam. A nie sądzę, żeby znalazł się ktoś chętny do prowadzenia ACS, bo to ciężka i nerwowa praca. Piszesz, że Top Secret do ostatnich chwil udawał, że wszystko jest okay. I ŻADNE pismo nie zachowa się inaczej! To samo dotyczy firm. Commodore uparcie dementowała plotki o jej słabej kondycji, a zaraz potem zbankrutowała. Firma Apple swego czasu ostro zaprzeczała informacjom o jej poważnych kłopotach, a tylko cud uratował ją od wywrócenia się do góry kołami.

• *Kiedy pojawi się w ACS jakiś nowy konkurs, do którego mógłby przystąpić każdy szary czytelnik ACS?* Nowy konkurs jest na stronie z Interfacem. W zasadzie rozdajemy stuffik za friko, pytanie jest tylko formalnością (wystarczy zajrzeć do odpowiedniej recenzji w ACS). Chyba nie może już być łatwiejszego konkursu.

• *Jak Rafał Belke godzi pracę w PlayStation Magazynie oraz ACS? Kiedy znajduje czas na pilnowanie bałaganu w ACS, jeśli akurat musi napisać coś do konsolowej gazety?* Dobre pytanie. PlayStation Magazyn jest tłumaczeniem brytyjskiej wersji, więc jest z nim dużo mniej roboty niż z ACS. Zapewniam Cię, że ACS na tym nie cierpi. Gdyby i Play wymagał stworzenia od podstaw każdego numeru (tak jak ACS), na pewno bym nie wyrobił. Co do pisania, to ostatnio „pilnowanie bałaganu" (naprawdę świetne określenie) zajmuje mi tyle czasu, że w ogóle niewiele piszę (zarówno do PSM, jak i do ACS). A jak znajduję czas na dwa pisma? Cóż, jestem dobrym kandydatem na pracoholika...

• *Proszę o wyliczenie mi kilku gier podobnych do Biing, Mag czy Rockstar na A600 2 MB RAM, HD.* W zasadzie jedyną, jaka nam przyszła do głowy, jest staruteńka, zachodnia gra Rockstar – Ate My Hamster (wiadomo skąd Polacy ściągnęli pomysł...). Gra jest zdecydowanie lepsza od polskiego odpowiednika i polega na wylansowaniu gwiazdy (niekoniecznie rocka) i zbiciu na niej kasy. Inne tytuły to menedżery piłkarskie, ale chyba nie o to Ci chodzi.

• *Dlaczego nie macie stałego terminu, w którym wasze pismo ukazywałoby się w kioskach?* Staramy się, żeby ACS trafiał do kiosków w połowie każdego miesiąca, ale nie zawsze nam się to udaje. Rozrost wydawnictwa CGS niestety nie nadąża nad gwałtownym powiększeniem się jego oferty: cztery miesięczniki, które co jakiś czas powiększają objętość (niestety, poza ACS). Nie muszę chyba pisać, że w hierarchii ważności nasze pismo zajmuje ostatnie miejsce... Naprawdę stajemy na głowie, żeby ACS wychodził bez opóźnień; wiele rzeczy robimy samodzielnie i za własne pieniądze. Są też plusy takiej „wariackiej" roboty. Na przykład relację z konferencji Petro Tyschtschenko, którą zorganizował 16 maja, można było przeczytać w ACS już 24 maja! Konkurencja opublikuje tę relację dopiero w numerze, który ukaże (ukazał) się w lipcu! Twoje przypuszczenie, że sobie „olewamy" jest więc bezpodstawne – my naprawdę robimy, co możemy.

• *Skoro przeprowadzacie zmiany, może pora na plakat?* Na ten temat już pisałem – nie będzie plakatów, działów z kawałami itp. Szkoda na nie miejsca.

• *Co, oprócz palca, można włożyć w slot z lewej strony Amigi 600? Słyszałem, że jakieś karty chromowe...* W A600 (a także w A1200) po lewej stronie znajduje się gniazdo standardu PCMCIA. W świecie pecetów gniazdo to jest wykorzystywane w notebookach (bo jest małe; swoją drogą, jak Ci się udało wsadzić tam palec?;). Na Ami powstało kilka przystawek korzystających z tego slotu (np. czytnik CD Tandem), są też specjalne karty (z zewnątrz podobne do kredytowych), które mogą służyć jako ulotna pamięć RAM lub do składowania danych (jak dysk twardy). Wszystko to jest jednak rzadkie i drogie, dlatego gniazdo to zwykle leży odłogiem. Ciekawostka: telefony GSM można podłączyć do komputera właśnie za pomocą PCMCIA. Jeśli więc ktoś stworzy na Ami oprogramowanie do wysyłania/odbierania maili czy faxów, fani Przyjaciółki będą mogli robić z GSM-em podobne „cuda", co pecetowcy.

• *Gdzie kupić opisywane przez Franckeya magi dyskowe?* Tymku, magów się nie kupuje. Są to darmowe produkcje, tak jak obrazki, moduły i dema. I tak samo możesz je zdobyć – poprzez kontakt z kimś ze sceny, bądź na amigowych parties. Na naszym poprzednim coverCD jest pokaźna (największa w kraju) kolekcja magów, ale nie masz czytnika CD-ROM, więc chyba Cię to nie zainteresuje. Jest jeszcze site internetowy z magami, prowadzony przez Maksia (to właśnie stamtąd czerpaliśmy magi na cover), ale dostępu do sieci też chyba nie masz...

• *Czemu Little Horror tak mało pisze?* Horror jest „człowiekiem z poczty". Mieszka w Białymstoku i siłą rzeczy nie ma ścisłego kontaktu z redakcją. Dlatego jeśli na przykład Vulcan przysyła świeżutkie produkcje, dostaje je Baron, Hires albo R2D2, ponieważ na przesłanie pocztą egzemplarza do Horrora zwykle nie ma czasu – giery umieszczamy w najbliższym numerze ACS, nawet jeśli ma to oznaczać „wariacką robotę" i pośpiech.

• Na koniec akcent humorystyczny. Tymek niezbyt przychylnie ocenił nasz dział Interface, ponieważ... jest tam mało ofert z Poznania! :))))

Rafał Belke

Ludzie sceny cz. 2

czyli Zig i grupa Floppy

Dzisiejszy bohater to czołowy koder polskiej sceny, a grupa Floppy to też nietuzinkowa drużyna. Przez ostatni rok zrobili oszałamiającą karierę na polskiej scenie.

ACS: Od typowego wstępu nigdy nie można się uwolnić. Tradycyjnie więc proszę Cię o krótkie przedstawienie swojej osoby czytelnikom ACS.

Zig: Jestem osobą fizyczną obywatelstwa polskiego, narodowości polskiej, mieszkam w Polsce Południowej, studiuję na II roku WPiA na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach. Kolekcjonuję znaczki i stare bilety. Z komputerem stykam się od 1988 roku, kiedy to zostałem obdarowany ZX-Spectrum 48 KB, popularnie zwanym GUMIAKIEM.

ACS: Co prawda nie jesteś liderem grupy Floppy, ale chyba jako główny koder (obok Thorusa) możesz powiedzieć coś szerzej o samej grupie. Może zacznijmy od tego, kto w ogóle jest aktulanie we Floppy? Jak układa się współpraca w grupie?

Zig: Aktualnie Floppy przechodzi reorganizację. Wiąże się ona z niską produktywnością niektórych jej członków. Można więc powiedzieć, iż grupę tworzą: Zig (czyli ja, jako CODER), Thorus (drugi CODER), Revisq (MUZYK), Def (siedzi na necie, robi fajne tekstury), Blaze (SWAPPER) i Fame (GRAFIK, choć po tym jak kupił GRZYBA (PC), produktywność jego spadła na korzyść PC-towej (zaprzyjaźnionej zresztą) grupy POISON). Kolejność nie jest przypadkowa – jest odpowiednia do produktywności.

ACS: O ile mnie pamięć nie myli, to do Intel Outside 3 grupa Floppy nie była zbytnio popularna. Na IO3 pokazaliście jednak, na co was stać. Przybliż czytelnikom pierwsze produkcje grupy.

Zig: Pierwszą produkcją było bardzo proste interko, napisane na Sece przy użyciu instrukcji ORG i LOAD – stąd chodzi tylko na A500 – ATHANA. Miało ono być wystawione na party w Bydgoszczy (GELLOWEEN'94). Jednak po skonfrontowaniu poziomu naszego interka z innymi, zdecydowaliśmy go nie wystawiać, aby Floppy nie było kojarzone z totalną lamerią (nie lubimy (ja i Thorus) demek lub inter w stylu: „sorry, że taki pasztet, ale..." i tu napisany jakiś powód).

Drugim intrem, tym razem wystawionym na Primaverall, było ONE FRAME. Intro smutne, z przestarzałymi efektami. Zajęło szóste miejsce.

Trzecim, i znowu intrem, był POTAZ. Intro na miarę IntelOutsideII. Czwarte miejsce.

Czwarte party to STASZIC COMPO i tym razem 3 produkcje. Intro 4k, intro 64k i demo. 4k intro THORUSA zajęło pierwsze miejsce, moje intro SHORT też, a demko XTC.EXE (kooperacja z Applause) – drugie. Interka były cool, demko – dwie epoki do tyłu.

I tak nadszedł IntelOutsideIII. I znów 3 produkcje: dwa 64k intra (moje - RUMPELSTILTCKIN – pierwsze miejsce, Thorusa UNANIMITER – drugie) i demko EMBRACED. Interka w sumie na poziomie, demko – epoka do tyłu, ale i tak zajęło DRUGIE miejsce, ku naszemu zdziwieniu.

Następne produkcje to PAPADEO (Zig, Revisq, Fame) – demo z Gravity'96 (drugie miejsce) i Jackpot (Thorus, Revisq, Fame) interko (też drugie). Produkcje na cienkim poziomie.

ACS: Tak, później to już szło z górki. Przez jakiś czas krążyły wieści, że szykujecie wraz z Anadune demo na The Party 6 w Danii. Dlaczego nie doszło do wystawienia tej, mającej spore szanse na czołowe miejsce, produkcji (vide: ACS cover 2, tam znajduje się właśnie demko Y'ON, wydane przez Anadune i Floppy)?

Zig: Kopało się. Tak przynajmniej mi powiedziano.

ACS: Ale i tak demo ukazało się na Rush Hour. Wygrało demo compo. Demo Floppy, Papadeo2, które zawierało tylko twoje procedury, przegrało z Y'ONem. Wiele osób uważa, że to Papadeo2 powinno wygrać. Jak Ci się wydaje, dlaczego przegrałeś? Czyżby obecnych na party wystraszył fakt, że pierwsza wersja dema (prezentowana na compo) wymagała FPU? Poza tym jaki procent i które procedury były twojego autorstwa w Y'ONie?

Zig: Dlaczego przegrało? Ano dlatego, iż miałem tak „dużo" LOGOSÓW, że nie wiedziałem na który się zdecydować. Teksturki wręcz wypełniały mój HD-ek, a flar i innych dupereli miałem aż nadto. I to są główne powody, dlaczego znów DRUGIE miejsce (fatum czy co...). Kodersko demko na średnim światowym poziomie. Ogólnie nie mnie oceniać własne prace. Nie wydaje mi się, aby kogoś przerażał FPU.

Co do Yon'a. Z tego co mówił Acryl, użył moich procedurek na ENVIROMENT MAPING. Chyba tylko tyle.

ACS: Właśnie we wspomnianym Papadeo2 była dedykacja dla Thorusa, który miał jakieś problemy ze zdrowiem. Czy teraz wszystko jest już w porządku?

Zig: Thorus poważnie chorował, ale teraz wszystko wydaje się być w porządku. Teraz (piątek, 9 maja) jest na kontroli w Warszawie i oby wszystko było OK.

ACS: Może uchylisz czytelnikom rąbka tajemnicy i powiesz o planch, jakie ma w tej chwili grupa Floppy? Nad czym aktualnie pracujesz?

Zig: W marcu napisałem (testując nowy sposób na składanie demka) DEPORT. Wpadli do mnie (do Katowic) pewnego piątku DEF, INFORMER, FLAPJACK i w ciągu soboty i niedzieli, w przerwach między niekończącą się imprezą (co nie Informer), zrobiłem coś takiego. Produkcja na bardzo niskim poziomie, nie będzie puszczona na żadnym party, powinna się pojawić w połowie maja. Dlaczego zrobiłem to demo? Z dwóch powodów. Po pierwsze – aby przetestować nowy sposób składania dema. Po drugie – dla Revisqa. On wciąż ma gołą A1200 – a to demko (jednym efektem jest scenka jak w Papadeo2) chodzi na A1200 z Chipem. Bardzo wolno, ale... Revisqu posłucha swego modka.

Aktualnie mam hopla na przyśpieszanie wszystkiego. Chunky2palnar algorytmów wymyśliłem już chyba z tysiąc. Jedne do bitmap, drugie na Ham8, trzecie na zwykłe 256 kolorow (1X1, 2X1), inne na wolne procesory (CPU+Blitter). Ponieważ mam A1200 040 25 MHz, chodzę do Thorusa i na jego 020 28 MHz testuję procedury. Inna sprawa – teksturowanie. Aby było z jednym dzieleniem, preClipem perspektywicznym. Clipa perspektywicznego muszę dopisać (potrzebne do scenek). Resztę już zrobiłem.

Scenki. Temat rzeka. Priorytetowa sprawa – co najmniej 256 kolorów lub HAM8, prędkość przypominająca produkcje ESSENCE (oczywiście na wolniejszych komputerach).

Z ciekawostek powiem, iż napisałem konwerter pod bitmapowe (tj. tunele, bumpy statyczne, efekty z początku GOA itp.) efekty 2X2 w 256 kolorach 160X100 (piksel 2X2), który chodzi w !NIECAŁE! 1/2 ramki na A1200 020 28MHz. Czyli mniej niż jedną ramkę na A1200 Fast. Może jeszcze go przyśpieszę...

ACS: Ostatnio coraz bardziej narzeka się na możliwości Amigi w porównaniu z PC. Co Ciebie, jako kodera, nadal utrzymuje przy Amidze, mimo że niektórzy sądzą, iż nic się z poczciwej Motorolki wycisnąć już nie da? Co twoim zdaniem jest teraz najbardziej potrzebne Amidze (chodzi mi o hardware), aby można było myśleć o grach czy demach porównywalnych chociażby z produkcjami na konsole Saturn czy PSX?

Zig: Twierdziłem i zawsze będę, iż nie ma wolnych komputerów. Jest tylko zbyt mało czasu. Gry to komercyjne sprawy i rozwijają się bardzo szybko. Są też słabi koderzy.

Przy Amidze trzyma mnie sentyment. W domu mam też Pentium 166. Jutro Thorus ma kupić w Wawie Pentiuma 133. Chyba zaczniemy pisać coś na PC. Ale nic nie wskazuje, abyśmy przestali pisać na Amidze. Co więcej – nasze plany, na razie, związane są z tym komputerem.

Z Motrolki da się jeszcze bardzo dużo wycisnąć – mniej więcej tyle, co koderzy mogą wycisnąć ze swego rozumu. Dla Amigi jest potrzebna TYLKO karta graficzna z trybem chunky i pamięcią Fast LUB karta ze sprzętowym teksturowaniem/cieniowaniem i pamięcią Fast. Nic więcej.

ACS: Wszyscy koderzy narzekają na brak sprzętowego trybu chunky w Amidze. Okazuje się jednak, że powstała demowesja gry wyścigowej 3D (tekstury, cieniowane obiekty) bez użycia trybu chunky (Alien F1 – patrz ACS 3/97). Jak to możliwe?

Zig: Aby tłumaczyć, jak się to robi, brakłoby tu miejsca. Jest wiele dróg aby to osiągnąć. Musiałbym zobaczyć tę grę, wtedy mógłbym napisać jak najprawdopodobniej jest to zrobione. Główną wadą tych rozwiązań są znaczne zawężenia możliwości wykorzystania. Zaletą – prędkość. Ja pozostanę jednak przy moich „c2p", gdyż przedkładam wygląd nad prędkość. A jeżeli idą w parze – to jest super.

ACS: Czy chciałbyś coś dodać na koniec?

Zig: Tak, wciąż POSZUKUJEMY GRAFIKA (pecetowy, amigowy) i ludzi, którzy robią 3D OBIEKTY i SCENKI. Jeżeli ktoś z Czytelników jest zainteresowany, proszę przysyłać próbki swoich prac na adres:

Zig/Floppy, 40-353 Katowice
ul. Morawa 93D/28, POLAND

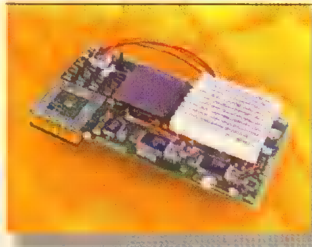
ACS: Dzięki za rozmowę.

Rozmawiał: ***Franckey***

Co Nowego?

PowerUp: więcej, ale później

Phase5 na szczęście rozszerzyła ofertę kart PowerPC. Nowe modele przeznaczone są dla A1200 – Blizzard 603e+ (PPC 603e+ 200 MHz z 040 lub 060 do towarzystwa oraz kontroler SCSI II) i A2000 – Blizzard 2604 (PPC 604e z 040 lub 060). Obie karty mogą stanowić upgrade'y do starszych Blizzardów z czterdziestką lub sześćdziesiątką. Jest to dobra wiadomość dla tych wszystkich, którym nie bardzo chciało się degradować swoich sprzętów do 030, żeby skorzystać z PPC, a niezbyt potrzebują rozszerzenia o złącza Zorro III. Kolejną nowością jest karta graficzna CyberVisionPPC, podłączana do kart Cyberstorm PPC i Blizzard 2604, dzięki czemu uzyskany zostanie transfer danych graficznych rzędu 100 MB/s. Ponadto na karcie znajdzie się specjalny układ PERMEDIA realizujący funkcje 3D. Cena karty z 4 MB pamięci ma wynieść 549 DM (upgrade PowerUp – 449). Niestety, phase5 znowu opóźniła realizację programu PowerUp i Cyberstormów należy się spodziewać dopiero latem, Blizzardów – jesienią, CyberVisionPPC – na gwiazdkę (no może na targi w Kolonii). (KB)



phase5: www.phase5.de

Zawodny Intel

Pamiętacie wpadkę Intela z błędnie działającym Pentiumem? Otóż nowe procesory Pentium II oraz Pentium Pro także błędnie liczą (chyba w myśl zasady „zgodności w dół":). Co więcej: firma Intel wcale się z tym nie kryje! Jak podaje miesięcznik PC Kurier, na stronie WWW Intela znajduje się lista błędów nowych Pentiumów, zawierająca kilkadziesiąt pozycji (!!!). Oto potęga reklamy: najpopularniejszy komputer osobisty bazuje na wadliwych procesorach i równie wadliwym systemie operacyjnym (wiem, bo jestem zmuszony używać czasem W95). Na tej samej zasadzie domokrążcy sprzedają naszym matkom „superlaserowe, samoostrzące się (!) noże". Jak to dobrze, że procesor PowerPC stworzyła Motorola... (RB)

Trzy Amigi Micronika



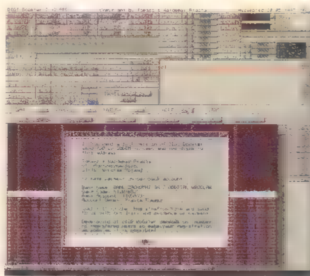
Jak pewnie wiecie (a jak nie, to dowiecie się z raportu z Gambleriady), już na Gambleriadzie firma Micronik prezentowała dosyć tajemnicze Amigi w swoich wieżach Tower. Nie mogła jednak jeszcze wtedy oficjalnie zdradzić wszystkich szczegółów, bo nie miała „w ręku" stosownych umów. Natomiast na konferencji prasowej 24 czerwca, sygnowanej przez Amiga International, ogłoszono już oficjalnie, że Micronik uzyskał licencję na produkcję własnych Amig, opartych o A1200. Będą to trzy modele w obudowach Tower, z płytami głównymi od tysiącdwusetki, różniące się między sobą bogactwem wyposażenia. A1500 to sprzęt dla najbardziej wymagających, posiadający standardowo płytę rozszerzeń Zorro III, a na niej: 5 slotów Zorro II/III, 1 slot PC-ISA, 2 sloty PC-PCI, 1 złącze Video, kontroler SCSI-2, 32-bitowe złącze procesora jak w A3000/4000, wyprowadzenie gniazda rozszerzeń A1200. Nieco uboższa A1400 posiadać ma płytę Zorro II (opis w poprzednim ACS), a na niej: 5 slotów Zorro II, 2 sloty PC-ISA, 2 sloty PC-PCI, 1 złącze Video i wyprowadzenie gniazda rozszerzeń A1200. Opcja najuboższa to sama płyta główna w obudowie Tower, do której można jednak dokupić jedną z płyt rozszerzeń. Cen na razie nie podano. Jedno z pierwszych uzupełnień powyższej oferty stanowić będą rzecz jasna karty PowerUp produkcji phase5. (KB)

Micronik: www.micronik.de

Nowy DigiBooster

Jest już DigiBooster 2 Pro. Twórcy programu postanowili sami zająć się dystrybucją programu. W tym celu założyli firmę wysyłkową Digital. Ale oddajmy głos autorom:

„DIGI Booster będzie również sprzedawany w Niemczech, być może nawet w całej Europie (za sprawą firmy produkującej kartę Prelude – A. C. T. – najprawdopodobniej pełna wersja DB będzie umieszczona na kompakcie sprzedawanym razem z kartą). Drugą firmą prowadzącą sprzedaż DB (na razie wysyłkową) w Niemczech jest JAM! Computer.
Możliwości Digi Boostera Pro:
– wykorzystuje AHI device i co za tym idzie większość kart muzycznych Amigi;
– max. liczba kanałów: 128;
– wczytuje i odtwarza moduły w następujących formatach: XM, S3M, OctaMed (MMD0-MMD3), MOD (4-32CHN), DIGI, Oktalyzer;
– eksportuje moduły w formatach MOD oraz nowym rozbudowanym DBM;
– max. 7 oktaw, długość sampla 16 MB, 256 sampli, 1024 paternów;
– tryb 8/16 bitowy;
– dwie komendy w jednej lini;
– efekty: volume boost filter envelope, DSP effects: echo, delay, cross itp.;
– wymagania: minimum Kickstart 2.0,



MC68020 (w przyszłości możliwa wersja na MC68000)."
Nowa wersja Digi Boostera Pro dostępna jest w firmie Digital za około 30 zł. (RB)

Digital: tel. (0-71) 72-65-63
Adres: DIGITAL
ul. Poprzeczna 66/6
51-167 Wrocław

IBrowse na czele

Zgodnie z informacją prasową pochodzącą z AmiCrawlera, w dalszym ciągu IBrowse prowadzi jako najpopularnieszy amigowy browser. Ma on teraz ponad 67% udział w rynku i zdecydowanie wyprzedza Voyagera (21.8%) i AWeba, którego notowania spadły w ostatnim czasie z 16.1% do 6.8%. (TF)

Nowe oprogramowanie biznesowe

Retail Escort 4.1 to niezwykle obiecująco zapowiadający się pakiet dla właścicieli small (i nie tylko) biznesu. Program firmy Mr. Hardware Computers umożliwia bezproblemowe prowadzenie księgowości (obsługa rachunków, faktur, płatności), finansów (konta bankowe, karty kredytowe), zarządzanie stanem magazynu, kontrolę nad zamówieniami i ich kompleksową obsługę. Dodano wiele prostych, ale świetnych opcji, między innymi drukowanie papieru firmowego, wizytówek, naklejek i innych. Największym jednak atutem ma być według producentów kompleksowy system raportowania o stanie przedsiębiorstwa. (TF)

Kosmiczny dopalacz

Tak można określić najnowszy produkt zapowiadany przez firmę IAT International. Nie ma to być jednak karta turbo, ale dopalacz w pełnym tego słowa znaczeniu. Sprytne urządzenie instalowane wraz z kartami turbo opartymi na procesorach 030 i 060 pozwoli na bezpieczne przetaktowanie ich zegarów. Dzięki dopałce Scorpio Supercharger będziemy mogli z naszej 030 50 MHz otrzymać rakietę popędzaną zegarem 150 MHz (!), a bardziej odporna na takie zabawy sześćdziesiątka da się przetaktować [illegible] do 200 MHz!!! (TF)

Kolejna sieć

Powrócił pomysł taniej, ale szybkiej i wygodnej sieci dla wszystkich, którzy nie chcą lub nie mogą zakupić karty sieciowej. Tym razem producentem jest firma AmiTrix (ci od AWeba). Zestaw Amigalink składa się z urządzenia podłączanego do portu zewnętrznej stacji dysków (!!), kabla sieciowego (podobnego do ethernetowego) oraz oprogramowania. Specyfikacje techniczne są całkiem (jak na małą sieć) rozsądne. Amigalink umożliwia podłączenie do 20 jednostek w sieci, długość kabla może wynosić do 100 metrów i co najważniejsze transfer odbywa się w przeciwieństwie do np. Parnetu przez szynę DMA, co nie spowalnia procesora. Oprogramowanie to najnowsza wersja Envoya, zapewniająca prawdziwe, pełne dzielenie zasobów w sieci. Przewidywany transfer to pond 50 KB na sekundę. Gorzej jest z ceną – za pełny zestaw dla dwóch komputerów trzeba zapłacić ok. 200 USD. (TF)

Amitrix www.amitrix.com

NetConnect

To nazwa najnowszego pakietu dla internautów. Oprogramowanie rozprowadzane m.in. przez firmę Vaporware oraz Haage&Partner zawiera w sobie wszystko, w co porządne stanowiska do internetowania powinno być wyposażone. Jest zatem AmiTCP

4.5 Dialup (podstawa do wejścia w sieć), przeglądarka WWW (najnowsza wersja programu VoyagerNG), mailer i newsreader (Microdot II), dwa znane wszystkim programy AmFTP i AmIRC oraz dodatkowo AmTelnet, AmTerm, AmFinger, NetInfo I NetConnect Controler (bardzo gustowny program do wygodnego uruchamiania całości). Najciekawsze jest to, że dystrybutorzy pakietu zapewniają, że w jego skład wchodzić będą zawsze najnowsze wersje poszczególnych programów, a zarejestrowani użytkownicy, mogą liczyć na prawie darmowe upgrade'y. W tej chwili pakiet NetConnect kosztuje 49,95 funtów, co zważywszy na ceny poszczególnych programów stanowi jak najbardziej korzystną ofertę. (TF)

Vaporware: www.vapor.com

Haage&Partner news

Jedna z najprężniej działających firm amigowych nie próżnuje. Poinformowano nas, że gotowy jest już moduł PowerPC dla najnowszej wersji znakomitego kompilatora języka C – StormC 3.0. Oprogramowanie to umożliwia oczywiście generowanie kodu „mieszanego", złożonego zarówno z rozkazów dla procesora 68K jak i PPC. Następnym krokiem w nową erę PowerAmig jest zestaw plug-inów dla programu Art Effect 2.0, skompilowanych oczywiście dla procesorów z rodziny PowerPC. Producent do pakietu dołącza także prekompilowaną bibliotekę aeplugin.library, aby umożliwić niezależnym developerom tworzenie własnych dodatków dla AE 2.0 (teraz już z dopiskiem for PPC). (TF)

H&P: www.haage-partner.com

Imagine 6.0 raz jeszcze

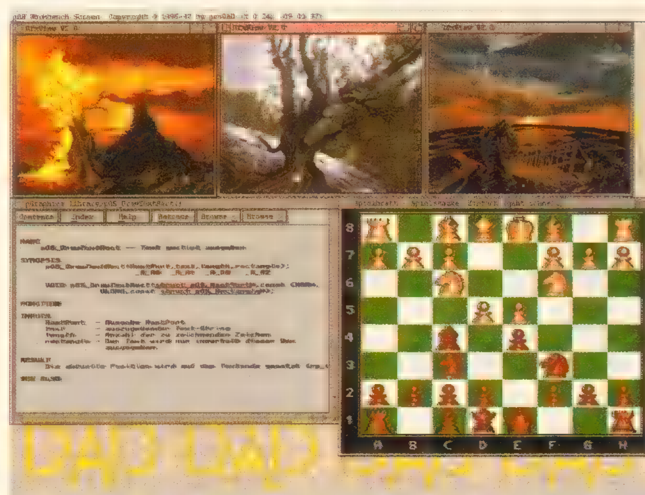
Wyjaśniła się nieco sprawa zapowiedzianej niedawno przez Impulse najnowszej wersji programu Imagine 6.0. Producent ogłosił bowiem wstępne zarysy specyfikacji technicznych nowego Imagine'a. Chęcią firmy Impulse jest podbicie po raz drugi rynku oprogramowania do raytracingu. Zapowiadane zmiany muszą być zatem rewolucyjne. Planowany jest nowy, w 100% zgodny z systemowym interface użytkownika, pełny i bezpośredni support dla systemu CyberGraphX, osobne wersje zoptymalizowane dla procesorów 040 i 060 i PowerPC (!) oraz garść nowych opcji. Między innymi: Inverse Kinematics, nowe flary świetlne, zupełnie odnowiony edytor animacji, pełne wykorzystanie krzywych wektorowych i fontów postscriptowych w tworzeniu obiektów I wiele innych. Impulse zachęca do wzięcia udziału w tzw. Constant Update Program, pozwalającym na otrzymanie pierwszej (niekoniecznie pełnej) wersji programu jak najszybciej będzie to możliwe za jedyne 100 USD, a potem update'owanie już bezpłatnie. Zapowiadane są cztery upgarade'y rocznie. (TF)

Impulse: www.coolfun.com

SViewNG dla PPC

No i mamy kolejne oprogramowanie korzystające z olbrzymiej mocy obliczeniowej procesorów PowerPC. SuperViewNG to pakiet służący do wyświetlania i obróbki grafiki. Najważniejszą jego częścią jest biblioteka zawierająca wszystkie dostępne operatory. Dla PPC skompilowano do tej pory samą bibliotekę oraz 26 modułów korzystających z funkcji tej biblioteki. Wyniki przeprowadzonego testu, polegającego na obróceniu o 125,3 stopnia 24-bitowej grafiki wielkości 716x580, okazały się być zaskakujące. Operacja ta przy użyciu A4000 i karty Cyberstorm 060 50 MHz trwała ok. 21 sekund, ta sama A4000 z procesorami 060 50 MHz i 603e 150 MHz liczyła tylko 2 sek. Autorzy twierdzą, że to i tak za długo, gdyż procesor 603 działał w wolnej pamięci zainstalowanej na płycie A4000, a nie na karcie. (TF)

pOS pre-release





Jak poinformowała nas firma ProDad, dostępny jest już pre-release od dawna zapowiadanego nowego systemu operacyjnego. Za mniejszą cenę (49 DM) otrzymujemy kompakt lub dyskietkę z w pełni sprawnym, choć nieco zmodyfikowanym systemem. Dodatkowo jako swojego rodzaju bonus, zaopatrzeni zostajemy w dema i programy narzędziowe korzystające z pOS-a (file manager, gry itd.). Jedynymi ograniczeniami tej wersji jest konieczność korzystania z niej równolegle do starego systemu. pOS działa w tej chwili na osobnym ekranie, nie przejmując kontroli nad systemem, nie ma wydrukowanej instrukcji (tylko guide), korzysta z dyskietek Maca i PC tylko za pomocą amigowych driverów oraz jest nieco wolniejszy w trybach ECS i AGA. Dystrybutorem jest firma Stefan Ossowskis Schatztruhe. (TF)

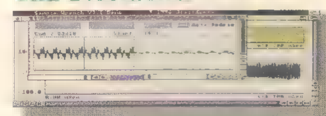
www.schatztruhe.com



Nowy Siamese System

Firma HiQ wciąż rozwija swój produkt flagowy i umożliwia tym samym coraz pełniejszą integrację Amigi z innymi komputerami. W tej chwili dzięki nowej wersji Siamese System, możemy połączyć naszą Amigę z... komputermi Dec Alpha (!!), co może stanowić mieszankę istnie wybuchową. (TF)

The Dissidents



Jest to nieznana jak dotąd u nas firma, specjalizująca się w produkcji ciekawego oprogramowania dla osób mniej lub bardziej profesjonalnie mających do czynienia z dźwiękiem (i z Amigą na dokładkę). Sample Wrench to edytor sampli o dosyć typowych możliwościach obróbki danych (m.in. efekty Reverb, Flange, Chorus, Echo, FFT Analysis i wiele innych), ale za to obsługujący samplery MIDI i karty dźwiękowe Studio 16 oraz Toccata. Wymaga on OS 2.0 i 2 MB RAM, a kosztuje niestety aż 300 dolarów (lepiej chyba zarejestrować SoundFX-a). Kolejnym programem The Dissidents jest SpeakerSim, wspomagający projektowanie głośników, który może być przydatny zarówno dla inżynierów, jak i dla audiofili. Wymagania: AmigaDOS 2.0 I przynajmniej 1 MB RAM; cena: 112 dolców. SXVirtual jest natomiast programem obsługującym sampler firmy Peavey – DPM-SX, ułatwiającym znacznie korzystanie z niego. Wymagania jak Sample Wrench, a cena: 75 USD. (KB)

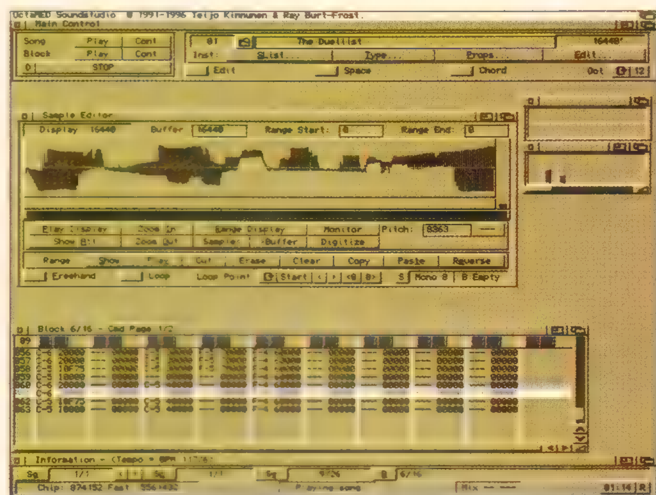
The dissidents: www.dissidents.com/

Nowy Aminet

Jest już Aminet 19. Gwoździem programu jest pełna wersja programu CanDo 2.5 firmy Innovatronic, a także pełny AmiAtlas Pro 1.3 (RB)

OctaMED Sound Studio v1.0

Przyzwyczailiśmy się już, że muzyka na Amidze kojarzy nam się z Protrackerem, szkoda tylko, że przez to umykają nam często programy [redacted] wiele lepsze, bardziej zaawansowane.



Takim właśnie programem jest Octamed Sound Studio v1.0. Swego czasu powstał on jako kolejna kopia (czytaj mutacja) znanego już ProTrackera, potem był wzbogacany o różnego rodzaju funkcje, aż doczekał się aktualnej wersji.

Jest to chyba najbardziej rozbudowany program muzyczny typu tracker na Amigę. Ma możliwość edycji i odgrywania modułów do 64 niezależnych kanałów. Obsługuje karty dźwiękowe, takie jak Toccata, Maestro Pro i Delfina, na zwykłych amigowych kościach możemy z niego wycisnąć tak 8, jak i 14 bitów na wyjściu, ładując przy tym sample w takich formatach, jak 8SVX, MAUD, AIFF, WAVE czy RAW. Biorąc pod uwagę takie opcje jak odgrywanie modułów z FAST RAMU, nagrywanie sampli w czasie rzeczywistym na nośnik np. HD (warto w tym momencie mieć trochę szybszy) ładowanie i odgrywanie takich formatów modułów jak IFF, MED (MMD0, MMD1, MMD2 I MMD3), S3M I XM, trudno zaprzeczyć, że jest on jedną z najlepszych pozycji na rynku muzycznym Amigi. Program także potrafi skorzystać [redacted] zainstalowanej karty Aura jako samplera. Posiada on również funkcje edycji dźwięku syntetycznego, edycję sampli I możliwość współpracy z MIDI.

Na kompakcie razem z programem w czterech językach (niemiecki, angielski, francuski, włoski) dostajemy także dodatkowe oprogramowanie takie jak playery, sample i moduły w różnych formatach, posortowane według nazwy i podzielone na katalogi, publikacje poświęcone OctaMedowi, pakiet „developerski", opisujący formaty MEDa i całą bibliotekę medplayer.library, dla tych wszystkich, którzy zainteresowani są np. wciągnięciem modułów do swoich produkcji. Jest też karta rejestracyjna upoważniająca nas np. do zakupienia po niższej cenie nowej wersji programu). Najważniejszym jednak „dodatkiem" jest pełna instrukcja opisująca wszystkie opcje nowego programu jego funkcje i możliwości. W instrukcji znajdziemy również odpowiedzi na nurtujące nas pytania i dokładne dane na temat programu.

OctaMed Sound Studio przeznaczony jest raczej dla użytkowników dysponujących czymś więcej niż tylko A500. Funkcje miksowania używane do uzyskania 64 kanałów dźwięku (jak wiemy, nasza Amiga fizycznie dysponuje tylko czterema) wymagają od komputera większej mocy przerobowej, [redacted] w końcu jeśli chcemy korzystać [redacted] bardzo podstawowych opcji i 4 kanałów, to możemy pozwolić sobie na publikacje tańsze, a nawet shareware. Do większości opcji powinna starczyć A1200 z FAST RAM, do celów bardziej wyniosłych 030 i większa ilość pamięci. Są jednak opcje które, jak mówi instrukcja, wymagają „co najmniej" 060. :)

Sebastian (Seb McKein) Streich
e-mail: jm_sstreich@jmenter.com.pl

OctaMED Sound S. v1.0	
Producent	RBF Software
Dystrybutor	Micronik
	☎ (0-89) 762-32-54
Krążki	1 (645 MB)
Bootowalny	Nie
Cena	145,00 zł

AGA Toolkit '97

AGA Toolkit '97 to kolejna składanka wybranego oprogramowania shareware i public domain, wydana tym razem przez firmę Weird Science. Od pozostałych tego typu kompaktów szczególnie się nie wyróżnia. No może jedynie dodatkiem AGA w nazwie...

Właściwie trudno stwierdzić, dlaczego autorzy płyty wybrali właśnie taką nazwę. „Toolkit" to dla mnie jasne, ale dlaczego AGA? Prawda jest taka, że całe zgromadzone na tym CD-ROM-ie oprogramowanie wymaga co najmniej OS w wersji 3.0.

Płytka, jak to przy składankach bywa, podzielona została na tematyczne katalogi obejmujące sobą grafikę, muzykę, wszelkiego rodzaju narzędzia, „wspomagacze" systemu operacyjnego, emulatory, programy komunikacyjne i jeszcze kilka innych. Bardzo przyjemną zawartość ma katalog GRAPHICS (91 MB). Znajdziemy tam poza standardowymi pokazywaczkami do obrazków i animacji (polecam świetny BigAnim w wersji 4.0) bardzo dobry i co najważniejsze wciąż rozwijający się program wspomagający projektowanie – MagnifyCAD. Całkiem niezłe pozycje zgromadzono także w katalogu poświęconym oprogramowaniu biurowemu (BUSINESS – 16 MB). W szufladce DBASE znajdziemy spory zestaw różnego rodzaju baz danych. Jest tu między innymi świetna baza Fiasco (w wersji 1.1) – jedyna chyba z „gatunku" shareware, która obsługuje słynne pecetowe relacje. Nie mniej ciekawy jest program AlbinMUI, służący do prowadzenia ewidencji zbioru płyt kompaktowych. Dla wszystkich fanów emulowania innych komputerków przeznaczono szufladę EMULATION (10 MB). Muszę przyznać, że tak rozbudowanego zestawu emulatorów jeszcze nie widziałem. Podobnie duży zbiór różnego rodzaju narzędzi znajdziemy w katalogu DISKUTIL (36 MB) – aż trudno wybrać jakieś szczególne pozycje – tyle tego tam jest. Na pewno jednak fani Opusa, CD-ROM-ów i wszyscy potrzebujący konkretnych narzędzi będą usatysfakcjonowani. Podobnie rzecz ma się z szufladami OS (25 MB) i WORKBENCH (17 MB), w których zgromadzono całe mnóstwo przydatnych toolsów – od blankerów, przez patche i datatype'y, na UNIX-ie skończywszy. Niezły kawałek softu.

Ogólnie rzecz biorąc, płytka AGA Toolkit '97 to bardzo dobre rozwiązanie dla wszystkich, którzy potrzebują dużej ilości różnorodnego i w miarę nowego software'u. Piszę „w miarę", gdyż mimo dopisku '97 część oprogramowania jest jeszcze z poprzedniego roku.W sumie jednak, ci, którzy znudzili się już Aminetem, [redacted] Meeting Pearls uważają [redacted] zbyt profesjonalne, z chęcią sięgną po AGA Toolkit '97 firmy Weird Science.

Tomasz „Hires" Filipek

AGA Toolkit '97	
Producent	Weird Science
Dystrybutor	Eureka
	☎ (0-66) 366-115
Krążki	1 (649 MB)
Bootowalny	Nie
Cena	[redacted]

AGA Experience vol. 3

Firma Sadeness Software wydaje co kwartał znaną już składankę poświęconą programom, demom, grom i danym dla Amig tylko i wyłącznie z kośćmi AGA i (lub) systemem 3.0+. Właśnie otrzymaliśmy trzecią już edycję tego krążka.

Z założeń autorów wynika, że płytka jako kwartalnik zawiera różnorodny materiał z ostatnich kilku miesięcy. AGA Experience 3 podzielona została na katalogi tematyczne obejmujące animacje, dema, moduły, rysunki, gry shareware i wersje demonstracyjne gier komercyjnych oraz programy shareware i PD wymagające systemu 3.0 lub wyższego.

Jeśli chodzi o animacje, to tym razem znajdziemy tylko jedną, ale za to bardzo dużą (ponad 30 MB). AirCombat to w zasadzie prezentacja, wykonana programem Scala. Dem nagrano na krążku bardzo dużo (ponad 220 MB). Są to w większości produkcje nie tylko najnowsze, ale także i najlepsze. Autorzy tego cedeka nie wrzucili bowiem co popadnie, ale przygotowali materiał dość starannie. Podobnie ma się sprawa z szufladką poświęconą grom (GAMES). Cały zbiór ostatnich, wybranych, shareware'owych produkcji podzielony został na katalogi alfabetyczne, zawierające po kilkanaście pozycji (szczególnie polecam ManiacBall i Logical Stones). W tych samych katalogach umieszczono wersje demonstracyjne gier komercyjnych (m.in. Evil's Doom, Wendetta, Minskies Furballs, Racer, XP8 i inne). W katalogu PICTURES znajdziemy wybór obrazków z ostatnich parties (SaturneParty 4, Gravity 96 i inne) oraz kilka screenshotów z gier: Nemac IV, HellPigs i Zone99 oraz zrzuty ekranu p-OS'a. Ponad 100 MB programów użytkowych zapisano w katalogu UTILITIES. Znajdziemy tam podzielone tematycznie programy biznesowe, komunikacyjne (m.in. Miami, wersje shareware'owe przeglądarek WWW i YAM), graficzne, edukacyjne oraz wspomagające pracę z Workbenchem (MUI, OpaqueMove, Executive 2.0 i inne). Na płycie AGA Experience 3 znalazło się też trochę miejsca dla modułów (około 16 MB). Podzielono je na gatunki i opatrzono skryptami pozwalającymi na wysłuchanie muzyczki po dwukrotnym kliknięciu na ikonkę. W szufladzie DOCS znajdziemy natomiast 14 numerów magazynu AmigaReport z okresu od marca '96 do marca '97 oraz kilka innych elektronicznych czasopism (m.in. Amiga Monitor). Prawie 40 MB ikonek, backdropów i brushy znajdziemy w katalogu ICONS+. Są tu nie tylko zbiory ikon dla Magic WB, ale także NewIcons, czy inne egzotyczne propozycje.



Ogólnie rzecz biorąc, AGA Experience Volume 3 to niezła propozycja dla wszystkich tych, którzy nie mając dostępu do sieci chcieliby uzupełnić swoje software'owe zbiory o materiały z ostatnich miesięcy, przygotowane specjalnie pod kątem Amig z AGA-tą i systemem 3.0. Bardzo podoba mi się pomysł zrobienia menu krążka w postaci dokumentu HTML. Jeśli na swoim twardym nie mamy żadnej przeglądarki WWW, menu można przeglądać dostarczonym browserem AWeb 2.1. Niektóre programy da się nawet spod przeglądarki uruchomić (działa to tylko z AWebem).

Tomasz „Hires" Filipek

AGA Experience vol. 3

Producent	Sadeness Software
Dystrybutor	Eureka
	☎ (0-66) 366-115
Krążki	1 (646 MB)
Bootowalny	Nie
Cena	☎

Hidden Truth

Tematyka „X-Files" czy serialu „Po tamtej stronie" ma grono zagorzałych zwolenników. Wkomponowane w realia życia tajemnicze i wykraczające poza normalne wyobrażenie o świecie zdarzenia przedstawiane w podobnych serialach cieszą się ogromną popularnością.

Od dłuższego czasu autorzy tego krążka buszowali po sieci, żeby zebrać jak najobszerniejszy i najciekawszy materiał. Muszę przyznać, że rewelacyjnie im się udało. Hidden Truth to swoista encyklopedia podzielona na rozdziały dotyczące różnych tajemnic naszego świata. Pierwszy rozdział poświęcony jest sensacjom związanym ze zjawiskami paranormalnymi. Zawiera on niezwykle ciekawe informacje na temat duchów, objawień, voodoo, a także historie związane z trójkątem bermudzkim czy piramidami. Dalej wstąpić możemy w świat science fiction i zapoznać się z różnościami dotyczącymi obcych cywilizacji, tajemniczych wydarzeń oraz poczytać na temat filmów Alien, X-Files i Dzień Niepodległości. Znajdzie się też coś dla fanów H.R. Geigera (galeria z jego pracami). Human Curiosities to moim zdaniem najciekawsza część płyty Hidden Truth. Znajdziemy tu informacje na temat seryjnych morderców, poczytamy o fenomenie Hitlera czy o Unabomberze. Najdziwniejszym chyba punktem tego rozdziału jest bardzo obszerny tekst przedstawiający hipotezę o zamordowaniu Kurta Cobaina. Do nie mniej ciekawych zagadek dotrzemy zaglądając do rozdziału Government Coverups, poświęconego najgłębiej skrywanym dotychczas rządowym tajemnicom. Ostatnia część encyklopedii Hidden Truth poświęcona została wszystkiemu, co związane z szeroko rozumianą przestrzenią kosmiczną. Bardzo ciekawe informacje na temat naszego układu słonecznego, spekulacje na temat czarnych dziur, fakty związane z kometą Hale-Boppa oraz kosmiczna galeria i zbiór animacji to tylko pobieżny opis tej części krążka. Całość materiału zapisana jest jako zbiór dokumentów HTML, gotowych do przeglądania dowolnym browserem. Od strony graficznej również nie można Hidden Truth nic zarzucić. Design i jakość grafik są naprawdę rewelacyjne, a animacje na wielu stronach uprzyjemniają zabawę. Bardzo dobrym pomysłem jest też pozostawienie odnośników i linków do innych stron WWW poświęconych danemu tematowi, a nieobecnych na płycie.



Tomasz „Hires" Filipek

Hidden Truth

Producent	Sadeness Software
Dystrybutor	Sadeness Software
	13 Russel Terrace, Mundesley
	Norfolk, NR11 8LJ, UK
Krążki	1 (647 MB)
Bootowalny	Nie
Cena	28,95 GPB

NewIcons

W ACS 1/97 znalazł się mój artykuł na temat NewIcons. Tak się jednak nieszczęśliwie złożyło, że tekst przeleżał kilka miesięcy na redakcyjnym twardzielu, w związku z czym informacje zawarte w tamtym opisie są już nieco przedawnione.

Jakiś czas temu na Aminecie ukazała się wersja 3.0 tej pożytecznej nakładki. Wszyscy chętni szczegółowych informacji na temat NewIcons powinni zajrzeć do numeru styczniowego ACS, ja chciałbym tutaj opisać najistotniejsze zmiany, jakie zaszły od wydania wersji 2.0. Po pierwsze, zmienili się autorzy. Kilku ludzi znających się jedynie z Internetu stworzyło „Team NewIcons", stawiając sobie za zadanie ciągłe doskonalenie tego systemu. Dzięki temu zaszło wiele zmian na lepsze – główny program działa teraz jako commodity, co pozwala chociażby na jego włączanie/wyłączanie w każdej chwili przy pomocy systemowego Exchange. Dodany został także program preferencji, który zasługuje na szersze omówienie. Po jego uruchomieniu mamy do dyspozycji szereg opcji:

- **Dithering** – jeśli nasz Workbench otwarty jest w niewielkiej liczbie kolorów, możemy włączyć tę opcję, co nieco poprawi wygląd ikonek.
- **No Borders** – doskonały pomysł. Pozwala na pozbycie się mało estetycznych szarych ramek, które otaczają ikonki. Niestety, nie ma róży bez kolców. Po użyciu tej opcji niektóre „zwykłe" ikonki mogą się „kaszanić", szczególnie na kolorowym tle.
- **RTG Mode** – tylko dla posiadaczy kart graficznych. Dzięki tej funkcji mogą oni przechowywać informacje o ikonkach w pamięci FAST, co przyspiesza działanie systemu i oszczędza cenną pamięć CHIP.
- **Depth Promote** – pozwala w niektórych przypadkach zapobiec „kaszanieniu się" normalnych ikonek przy włączonym No Borders. Uzyskiwane jest to poprzez promowanie liczby ich bitplanów do ośmiu, co niestety kosztuje nieco RAM-u.
- **Pen Precision** – dokładność, z jaką dobierane są kolory NewIcons. Mniejsza wartość – większa dokładność.



Omówienie pozostałych opcji okienka preferencji (Save, Use, Cancel) jest chyba zbędne =^).

Kod samego programu także uległ poprawie. Wszystko działa zauważalnie szybciej, mam teraz ekran WB otwarty w 64 kolorach I szybkość działania jest porównywalna do NewIcons 2.0 w 32 kolorach. Biblioteka NewIcon.library jest teraz dostarczana także w wersji skompilowanej dla procesorów 020+.

Wypadałoby teraz wspomnieć o programie stanowiącym drugą część pakietu NewIcons, ■ mianowicie o DefIcons. Tutaj także nastąpiła poprawa: rozpoznawanych jest teraz wiele nowych rodzajów plików, nie występują ponadto błędy znane z poprzednich wersji, jak np. nieprawidłowe identyfikowanie modułów muzycznych. Teraz każdy moduł możemy poznać po charakterystycznej ikonce, szkoda tylko, że autor DefIcons poszedł po najmniejszej linii oporu i taki plik zostaje rozpoznany dzięki strukturze nazwy MOD.?# lub ?#.MOD.

Na koniec chciałbym dodać, że NewIcons jest nadal Freeware, choć oferuje znacznie więcej niż konkurencyjne systemy ikonek, za które trzeba płacić. Wszyscy chcący używać NI, powinni ich szukać w Aminecie, w katalogu util/wb – plik NewIconsV3.lha. Tam też pojawiają się kolejne update'y robiące z wersji 3.0 wersję 3.1, 3.2, itd... Cóż, mam nadzieję, że ten artykuł (i ilustracja do niego) skłoni do refleksji niektórych maniaków zapatrzonych w 8 kolorów MWB jak w ósmy cud świata. Ludzie, mamy już rok 1997 (popieram! – przyp. RB)!

Konrad Kowara (NDOS/RNO)

PS. Najnowsza dostępna wersja NewIcons znajduje się na naszym bieżącym coverCD.

QuickClose

Przed Wami programik mały, niepozorny, jednak bardzo pożyteczny. Dzięki niemu korzystanie z Workbencha staje się jeszcze wygodniejsze.

Nie mogę Wam zaprezentować żadnego screenu, bowiem QuickClose nie ma graficznego interfejsu. Nie wprowadza też wizualnych zmian w naszym systemie. Co w takim razie robi? Przypuśćmy, że chcesz się dostać do głęboko zagnieżdżonego na Twoim twardzielu programu. Oczywiście mógłbyś umieścić go w menu np. ToolManagera albo wyciągnąć ikonę na blat, ale nie używasz programu na tyle często, by to robić. Klikasz na ikonę dysku. Potem na szufladę, powiedzmy, UŻYTKI. Tutaj wybierasz KOMERCYJNE. Potem NOWE, DOBRE, ZAGRANICZNE, DYSKOWE, BACKUP i wreszcie DIAVOLO. Jest to oczywiście ekstremalny i niedorzeczny przykład, ale nie o to chodzi. Po uruchomieniu programu mamy na ekranie masę niepotrzebnych workbenchowych okienek i czeka nas żmudne ich zamykanie. Jeśli jednak mamy QuickClose, możemy zamknąć wszystkie okna za jednym kliknięciem. Po prostu zamykamy „najgłębsze" okienko (w tym przypadku szufladę DIAVOLO), trzymając zdefiniowany wcześniej klawisz, co powoduje zamknięcie także wszystkich nadrzędnych szuflad. Program jest mały (nie ma 5 KB) i rezydentny (warto go umieścić w WBStartup). Jedyną opcją jest zdefiniowanie klawisza, który będziemy wciskać przy zamykaniu wielu okienek. Definiujemy to w Tooltypes ikony lub jako argument przy odpalaniu programu ■ CLI.

Program QuickClose jest freeware, wymaga Kickstartu 2.0, jego autorem jest Konrad Dubiel. Wersja 1.1 QuickClose znajduje się na 15 dysku z serii PolWare (patrz ACS 1/97).

Rafał Belke

AllowBad i BFormat 4

W ACS 1/97 ACS rAPTOR (yo dude! :) opisywał program BadFormat, autorstwa Bohdana Raua, służący do formatowania zepsutych dyskietek. Chciałbym dziś przedstawić dwa kolejne programy o bardzo zbliżonych nazwach: BFormat 4 oraz AllowBad.

AllowBad jest produkcją krajową, napisaną przez Mikołaja Całusińskiego. Czym różni się od BadFormata? Używając tego drugiego programu na pewno zauważyliście, że „naprawione" dyskietki są bardzo niepewne. Przyczyną tego jest fakt, że program wykrywa wszystkie zepsute BLOKI. Niestety, dyskietki mają to do siebie, że jak już coś się „skopie" na jednym bloku, to możemy być pewni, że błąd zacznie rozszerzać się na bloki sąsiednie.

Problem ten możemy rozwiązać, „wyrzucając" z dyskietki każdą ścieżkę, na której zaobserwowano zepsuty blok. Jakie są wady tego rozwiązania? Po sformatowaniu, miejsca na dysku jest dużo mniej niż po użyciu BadFormata. Mimo to jest to sposób o wiele bezpieczniejszy.

Największy kłopot pojawia się w przypadku twardych dysków, których to dwa wspomniane wyżej programy nie obsługują. Ręczne wpisywanie listy badblocków nie jest zbyt przyjemne. Czy nie ma programu, który pozamykałby badblocki automatycznie?

Jest, to BFormat, autorstwa T. A. Nery'ego (rozwijany przez kilku innych programistów). Zaletą BFormatu jest fakt, że nie tworzy na dysku żadnych plików typu „.bad", lecz w odpowiedni sposób modyfikując bitmapę „usuwa" w niewidoczny dla nas sposób wszystkie wadliwe bloki. W praktyce sprawdza się wyśmienicie.

Na marginesie: oba programy są komendami CLI i nie mają graficznego interfejsu, stąd brak ilustracji.

Myślę że temat uzdatniania do pracy uszkodzonych fizycznie dysków został wyczerpany. AllowBad i BFormat 4 znalazły się na bieżącym coverCD ACS.

Tomasz Korolczuk (Tomash/Blabla)

Wirtualne dyskietki

Czasami zdarza się, że mimo posiadania twardziela, brakuje nam dodatkowej stacji dysków. Często też zmuszeni jesteśmy po porostu korzystać z dyskietek, co dla osoby przyzwyczajonej do prędkości HD jest niemiłym przypomnieniem zamierzchłych czasów.

Rozwiązanie tego problemu jest jednak bardzo proste. Za pomocą pewnych pakiecików jesteśmy w stanie zainstalować w systemie wirtualne dyski, które nie będą prawdziwymi napędami, ale Amiga będzie je widziała jako zwykłe dyskietki. Służą do tego archiwa opisane poniżej.

Ktoś jednak może mieć wątpliwości. Na co komu wirtualne dyski. Oto przykłady:

1. O czasu do czasu prawie każdy wysyła dane na dyskach do kolegów. Mamy ileś tam plików, które powinny się zmieścić na paru dyskach. Zabawa w takie nagrywanie do przyjemnych na pewno nie należy. Gdy mamy wirtualne dyski, wszystko robimy z szybkością wręcz rakietową. Gdy je zapełnimy, przegrywamy ich zawartość na fizyczne dyskietki i po sprawie.

2. Prawie każdy użytkownik Amigi rozpakowywuje archiwa DMS. Normalnie musimy użyć do tego zwykłych dysków, co trwa długo i w ogóle wymaganą ilość dysków musimy posiadać. Korzystając z wirtualnej dyskietki, wskazujemy ją DMS-owi. Długi proces rozpakowywania na zwykły dysk skraca się do kilku sekund.

Zapyta ktoś z kolei, po co daleko szukać, przecież Workbench jest wyposażony w wirtualną dyskietkę — RAD:. Owszem, ale to rozwiązanie ma spore wady. RAD: alokuje pamięć statycznie, tj. zabiera 880 KB RAM, niezależnie, czy jest pełny, czy pusty. Co gorsza, RAD: tworzy się w pamięci CHIP, skutecznie pozbawiając nas prawie jej połowy. Oczywiście, grzebiąc w ustawieniach dosdrivera możemy zmniejszyć objętość RAD:, ale wtedy urządzenie przestaje być wirtualnym dyskiem! Właściwie jedynym plusem RAD-u jest to, że można z niego zabootować system (nie pozwala na to żadne z opisanych niżej rozwiązań). Ta „przypadłość" przydawała się w zamierzchłych czasach bez HD, do odpalania jednodyskowych gier. Tymczasem na Aminecie czekają lepsze rozwiązania.

Pierwszy minipakiecik to Statram. W skład archiwum wchodzi najważniejszy element, czyli staram.device. Do tego dochodzą przykładowe mountlisty, małe, pomocne pchełki i zwięzła, ale bardzo dobrze napisana instrukcja w formie guide. Statram umożliwia nam „emulację" dyskietki w pamięci Amigi. Jego wymagania nie są zbyt duże, wystarczy dowolna Amiga z systemem 2.04 lub lepszym. Oczywiście 1 MB to raczej za mało na zabawę, w końcu na udawanie tylko jedego dysku musimy przeznaczyć około 880 KB. Statram tworzy urządzenie SD0: i nie ma wad RAD-u: „dysk" jest tworzony w pamięci FAST i alokuje ją dynamicznie (podobnie jak RamDisk: — pamięci ubywa tylko tyle, ile zajmują dane nagrane na SD0:).

Jak już wspomniałem, instrukcja napisana jest bardzo jasno (po angielsku), ale początkujący mogą mieć problemy. Oto mały przepisik, jak dokonać instalacji:

- kopiujemy plik statram.device do kataogu DEVS: znajdującego się na partycji startowej twardego dysku;
- dołączamy plik mountlist do naszej mountlisty, czyli DEVS:Mountlist. Możemy to zrobiić na dwa sposoby: za pomocą komendy join lub edytora tekstu (plik mountlist to zwykły tekst);
- jeśli chcemy, aby SD0: montował się po każdym starcie systemu, dopisujemy linię

Mount SD0:

do S:User-startup (w kataogu C: musi znajdować się komenda Mount, jeżeli jej tam nie ma, to należy ją przekopiować z dysków systemowych);
- resetujemy Amigę.

W przypadku posiadania systemu 2.1 lub lepszego ostatnie trzy punkty możemy zastąpić przeniesieniem ikonki SD0: do DEVS:DosDrivers i podwójnym kliknięciem na nią.

Tak mniej więcej wygląda proces instalowania wirtulanej dyskietki. Teraz urządzenie SD0: jest widzine przez system jako zwykła dyskietka, z taką tylko różnicą, że operacje na niej będą się wykonywać błyskawicznie, w końcu to RAM. Aby zainstalować w systemie więcej wirtualnych dysków należy mieć po pierwsze więcej pamięci i wykonać kilka dodatkowych operacji:

- dołączyć plik mountlist do DEVS:Mountlist tyle razy, ile chcemy mieć dysków, zmieniając za każdym razem (używając edytora testu) liczbę przy UNIT. W przypadku instalowania drugiego dysku zmieniamy 0 na 1, trzeciego 0 na 2 itd. Także na samym początku pliku nazwa SD0: musi ulec zmanie na SD1:, SD2:, SD3: itd.;
- jeżeli wykorzystujemy do tego celu ikonkę SD0: (sytem 2.1 i wyższe), to po prostu powielamy ikonkę zmieniając ich nazwy z SD0: na SD1:, SD2: itd. UWAGA: UNIT zmieniamy w tooltypes samej ikonki (tooltypes ukazują sie nam po kliknięciu (pojedyńczym) na ikonkę i wywołaniu INFORMATIONS z belki Workbencha).

Bardziej doświadczonych użytkowników powinno zainteresować to, że Statram jest kompatybilny z PC-Taskiem. Umożliwia tworzenie wirtualnych dysków PC, także HD. Można to wykorzystać do extraszybkiego bootowania PC na PC-Tasku. Jak to zrobić, opisano dokładnie w instrukcji. Opisywanie tego tutaj mija sie z celem.

Spore są także możliwości konfiguracyjne Statram. Możemy zakładać dyski (AMIGA lub PC) DD, jak i HD, decydować w jakiej pamięci mają być umieszczane, w przypadku dysków Amigi jaki format ma być użyty (OFS/FFS/DirectoryCache i inne). Wszystko to konfigurujemy w mountliście lub w tooltypes ikonki. Poza tym w skład pakietu wchodzą dwie komendy, które można przekopiować do pliku C: i dzięki nim usuwać wirtualne dyski z pamięci, gdy akurat pamięć jest nam potrzebna na coś innego. Pakiet Staram jest freeware.

A jeśli ktoś nie ma

Czasami chcemy jednak, aby wirtualne dyskietki były odwzorowane na twardym dysku. W końcu zawartość SDx: po wyłączeniu komputera z sieci ginie bezpowrotnie. Do tego służy inny pakiecik o nazwie HFMounter. Pominę jednak dokładny opis tego programu. Dlaczego? Otóż HFMounter to nakładaka na FMSdisk.device. HFM korzysta z części pakietu FMS. O pakiecie FMS poniżej. HFMounter automatycznie instaluje nam wirtualne dyskietki, dzieje się to po wciśnięciu jednego gadżetu. Wszystko jest bardzo proste. Oprócz tego mamy wygodny mounter, umożliwiający także automatyczne depakowanie plików DMS. Wszystko byłoby piękne, gdyby nie fakt, że autor wymaga opłaty rejestracyjnej za używanie HFM w wysokości 10 dolców. Jest to po prostu shareware, o czym przypomina nam co jakiś czas requester (brrr). Dałem sobie spokój z rejestracją HFM (który wymaga także systemu 3.0), gdyż to samo można zrobić z małym wysiłkiem „ręcznie" albo przy pomocy np. Directory Opusa. Zajmiemy się więc opisem FMS.

Archwium ma status giftware. Instalacja nie jest aż taka skomplikowana, w końcu macie już za sobą instalację staram.device, a tu jest całkiem podobnie:

- kopiujemy plik fsmdisk.device do DEVS:. W archiwum znajdują się dwie wersje, dla MC68000 i MC68020. Wybieramy odpowiedną, zmieniając nazwę na fsmdisk.device (oryginalnie plik ma jeszcze przedrostek informujący o typie procesora);
- do S:User-startup dodajemy linię:

Assign FMS: <ścieżka dostępu>

(w katalogu C: musi znajdować się komneda assign). Ścieżka dostępu to miejsce na twardym dysku, gdzie będą tworzone pliki o długości 901 KB, czyli nasze wirtualne dyski);
- dodajemy mountlistę zawartą w pakiecie do oryginalenej, tak jak w przypadku Statramu. Jesli mamy ochotę na posiadanie więcej niż jednego dysku, postępujemy podobnie jak przy RAM-owych dyskach, edytując plik mountlist i zmieniając UNITy i nazwy FF0: na FF1:, FF2:, FF3: itd.;
- wywołujemy komendę

MOUNT FF0:

- formatujemy dysk. Tak, tak, trzeba chociaż raz to zrobić, za pomocą systemowej komedy FORMAT, np takiej postaci:

SYS:System/Format drive FF0: name DYSKIETKA NoIcons FFS

gdzie DYSKETKA to nazwa, jaką chcemy użyć do tak sformatowanego dysku.

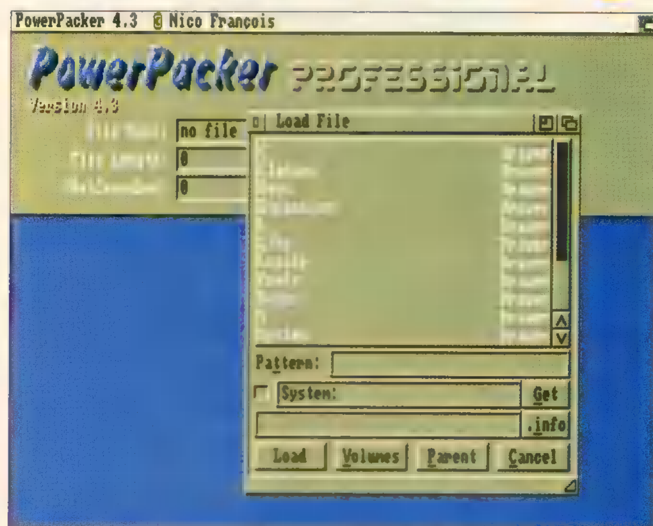
Po tych operacjach można już używać urządzenia FF0:. Właściciele systemów 2.1+ postępują podobnie z dosdriverami. Ja używam pakietu w ten sposób, że mam kilka wirtualnych dyskietek na HD, ale nie mountuję ich za każdym razem, a jedynie skonfigurowałem sobie przycisk w Dopusie 4 do tego służący. Także za pomocą Dopusa rozpakowywuję archiwa do wybranego urządzenia FFx:. Pracuje się miodzio. Zachęcam do zainstalowania sobie tych dwóch łatek.

FRANCKEY of DXP^SAF
z niewielką pomocą łosia / RB

PS. Najnowsze wersje opisywanych programów znajdują się na bieżącym coverCD.

Archiwizery i Crunchery

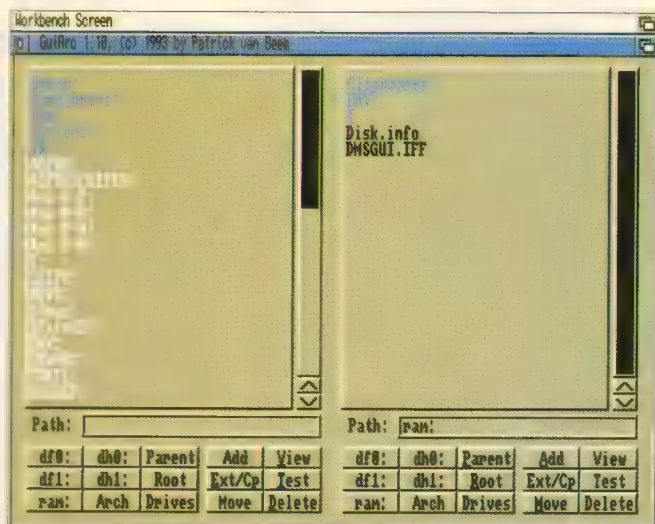
Artykuł ten jest odpowiedzią na Wasze pytania dotyczące programów do pakowania i archiwizacji danych. Mamy nadzieję, że rozwieje on wszelkie wątpliwości.



Zacznijmy od tego, czym różnią się crunchery od archiwizerów. Otóż programy pakujące (cruncher, paker, kompressor) służą w zasadzie tylko do pakowania programów wykonywalnych (z pewnymi wyjątkami, ale to potem). Jak one działają? Niejednokrotnie po uruchomieniu jakiegoś programu widzimy, że na ekranie monitora pojawiają się różnokolorowe pasy lub że nasz wskaźnik myszy pod Workbenchem zamiast być czerwony (tak jak chcieliśmy) jest aktualnie tęczowy, co ciekawsze jego kolory regularnie się zmieniają. Sytuacja ta spowodowana jest rozpakowywaniem się skompresowanego pliku. Cruncher podczas pakowania programu [redacted] jego początku umieszcza małą procedurę rozpakowującą lub procedurę wykorzystującą specjalną bibliotekę do rozpakowania (tak to się ma [redacted] PowerPackerem i jego powerpaker.library). Do czego w ogóle służy nam takie pakowanie? Otóż każdy program zajmuje określoną ilość miejsca na dysku. Z naszego (użytkownika) punktu widzenia najlepiej byłoby, gdyby zajmował jak najmniej. W takim wypadku warto właśnie użyć pakera. Software taki nie zmieniając struktury programu (nie uszkadzając go) zmniejsza jego objętość, a tym samym zwiększa ilośc wolnego miejsca na naszym dysku lub dyskietce, [redacted] czyż nie o to chodzi?

Programy archiwizujące natomiast są programami pozwalającymi na zapisanie jednego lub dowolnej liczby plików w jeden plik – archiwum. Bardzo ważne jest to, że archiwum będzie zajmować mniej (czasem nawet kilkakrotnie) miejsca na nośniku od wszystkich plików, które zarchiwizowaliśmy. Ma to jednak podstawową wadę: plików prosto z archiwum nie jesteśmy w stanie uruchomić: aby to zrobić, musimy najpierw plik wypakować z archiwum, [redacted] dopiero potem możemy go „odpalić". Archiwizery mogą nam posłużyć jako wspaniałe narzędzie do robienia kopii bezpieczeństwa, do przygotowania pakietów gotowych do przesłania przez modem czy po prostu w celach archiwizacji. Osobiście nie wyobrażam sobie składowania nie spakowanych dokumentów [redacted] PageStreama, których na codzień nie używam. Pliki takie czasami zajmują 5-6 MB, zarchiwizowane natomiast po 0,4-1 MB. Albo weźmy teksty z listy dyskusyjnej. Setki małych plików po 1-5 KB wprost się proszą o umieszczenie ich w jednym archiwum.

Cruncherów i archiwizerów jest wiele, w tym numerze chciałbym przybliżyć bardziej znane programy tego typu, istniejące na Amigę. Zacznę może od programów archiwizujących.



▪ **ARC (wersja 0.23)**. W pełni zgodny [redacted] swoim odpowiednikiem pod MS-DOS. Dość rzadko wykorzystywany [redacted] względu na niski stopień kompresji, dużo gorszy niż [redacted] nowszych produktach. Poza tym już dość stary i wyparty przez nowsze, a zarazem lepsze i wydajniejsze. Standardowym rozszerzeniem tego archiwi[redacted] jest ARC.

▪ **ZOO (wersja 2.00)**. Na jego temat nie mogę wiele powiedzieć; program chyba nie lepszy od ARC-a, a już na pewno mniej rozpowszechniony od niego. Poprawiono tylko trochę stopień kompresji. Rozszerzenie tworzonych przez niego plików to ZOO.

▪ **PKAmigaZip (PkAZip wersja 1.01)**. Program różniący się od opisywanych wcześniej konkurentów. Archiwizery wyżej wymienione są obsługiwane z poziomu CLI, natomiast PkAZip 1.01 pracuje w typowym dla WB środowisku okienek i gadżetów. Jest to ułatwienie dla początkujących użytkowników, jednak zaawansowanym po prostu przeszkadza. Algorytm kompresujący jest dużo lepszy od wcześniej opisywanej konkurencji; w czasie pojawienia się tego programu jedynie LHA mógł konkurować pod względem efektywności działania. Program tworzy archiwa z domyślnym rozszerzeniem ZIP.

▪ **PKAmigaZip (PKAzip wersja 1.9h i UnZip wersja 5.0)**. Ta wersja programu jest kompatybilna z pecetowym odpowiednikiem. Znacznie poprawiono algorytm kompresujący, jednakże z niewiadomych przyczyn nie przyjęła się ona w gronie amigowców (i nie sądzę, aby się to stało). Wersja dość niezawodna, tylko na procesorze 040 ma problemy z działaniem. Specjalnym programem, który umożliwia rozpakowywanie plików .ZIP, jest UnZIP 5.0, także kompatybilny [redacted] jego odpowiednikiem pod system MS-DOS.

▪ **LHA (wersja 1.42)** – podobno są nowsze, ale wieść niesie, że są to podmienione numery wersji albo konie trojańskie. Jest to najbardziej rozpowszechniony archiwizer na Amigę, kompatybilny z jego implementacja chodzącą na pecetach, MAC-ach i Atari (ST i wyżej). Dość uniwersalny I niezawodny. W zasadzie najmocniejszy z tu opisywanych, jedynie LZX może z nim konkurować. Jego „odnogami" są LZ i LZH. Działają w zasadzie prawie tak samo. Niedawno pojawił się dość przyjemny program do odpakowywania archiwów stworzonych programami kompatybilnymi [redacted] LHA, o nazwie LX. Podstawową jego zaletą jest to, że zoptymalizowano jego procedury odpakowujące, przystosowano je specjalnie pod kontem systemu Amigi.

Do LHA powstało także kilka dodatkowych programów, jak np. interface użytkownika (taki pomagier dla mniej zaawansowanych użytkowników). Jak łatwo się domyśleć, standardowym rozszerzeniem jego archiwów jest LHA (lub w przypadku starszych programów LZH).

▪ **LZX (wersja 1.21)**. Najmocniejszy z

ramigowych archiwizerów, zresztą nie tylko amigowych. Powoli wypiera LHA, choć chyba obaj mają swoich zwolenników i przeciwników. Niebagatelną zaletą LZX jest to, że potrafi rozpakowywać pliki *.lha. Jeśli więc wydaliśmy kilka dolców na rejestrację LZX, nie jesteśmy zmuszeni do rejestrowania LHA (większość stuffu w BBS-ach i na Aminecie to archiwa *.lha). Na Aminecie można znaleźć wersje LZX dla dowolnego procesora, również 060. Dokładniejszy opis możecie znaleźć w ACS 1/97. Osobiście bardzo polecam ten program, jest on dużym skokiem jakościowym od czasu ukazania się LHA. Standardowe rozszerzenie tego archiwizera to LZX.

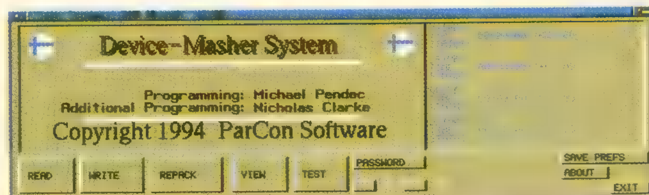
Na tym zakończę ten, dość pobieżny, opis archiwizerów plikowych; teraz przejdę do archiwizerów, które obsługują „jedynie" całe dyskietki. Ponieważ dysków NDOS nie da się zarchiwizować LHA czy ZIP-em (nie mają filesystemu, więc archiwizer nie rozpoznaje żadnych plików), powstały archiwizery do całych dysków. Do ważniejszych z nich można zaliczyć:

- **ZOOM (wersja 5.4)** - ostatnia mi znana. Program bardzo bogaty w opcje i możliwości, jednakże dość mało rozpowszechniony, może z racji jego szybkości, która nie jest zadowalająca. Niestety, od jakiegoś czasu nie pojawiają się nowsze wersje tego archiwizera. Program ma ciekawą opcję zahasłowania archiwum. Rozpakowanie go możliwe będzie dopiero po podaniu hasła. Domyślne rozszerzenie to ZOM.
- **DMS (wersja 2.12)**. Trzeba powiedzieć, że DMS jest najczęściej rozbudowywany i poprawiany. Ostatnia wersja obsługuje także dyski HD i MSDOS oraz Atari. DMS jest najczęściej spotykanym archiwizerem dyskowym w amigowych kręgach, do niego także powstało wiele programów uzupełniających, takich jak testery struktury archiwum lub graficzne interfejsy użytkownika (Blurp...). Domyślne rozszerzenie to DMS.

Powstały także programy: DWARP, WARP, LHWARP, ZAP, czy LhDpaker, jednakże nie są godne polecenia; są one albo mało dopracowane, albo w ogóle nie używane, a najczęściej jedno i drugie. A w końcu nie chodzi o to, abyśmy znali wszystkie, tylko te które naprawdę mogą nam się przydać w „codziennym" obcowaniu z Amigą.

To byłoby na tyle, jeśli chodzi o archiwizery, pora na pakery.

- **PowerPacker**. Najpopularniejszy przedstawiciel rodziny pakerów. Autorem programu jest wszystkim znany Nico Francois (który jednak ze względów finansowych odszedł już jakiś czas temu od Amigi). Ostatnią, a jednocześnie najnowszą wersją PP jest 4.3 z roku 1992. PP jest w zasadzie narzędziem dość starym, jednakże do tej pory nie ma sobie równych. PP może pakować programy uruchomialne, dane (np. moduły, teksty) i biblioteki systemowe. Każdy z takich spakowanych zbiorów będzie widziany przez większość programów z nim współpracujących. Do PP napisano wiele programów pomocniczych, takich jak PPShow do pokazywania spakowanych obrazków, PPMore do oglądania spakowanych tekstów, PPAnim do „odpalania" animacji, czy PPType do drukowania spakowanych tekstów. Programów tego typu jest jeszcze wiele, nie licząc takich kolosów, jak Directory Opus i jego przeglądarka do tekstów czy nawet Filemaster (oba współpracują z PP).
- **Turbo Imploder**. Jedyny program, który może konkurować z PP (biorąc pod uwagę popularność). Ostatnia jego wersja pochodzi z roku 1991 i nosi numer 4.0. Turbo Imploder (TI) także ma możliwość pakowania bibliotek systemowych, tekstów i plików z danymi.





- **StoneCracker (wersja 4.10.2)**. Wypuszczony w grudniu 1993 roku. Charakteryzuje się BARDZO DUŻĄ efektywnością (w wielu wypadkach jest znacznie lepszy od PowerPakkera). Potrafi pakować pliki wykonywalne i „gołe" dane, ma opcję wyboru trybu rozpakowawywania, możemy go ustawić tak, aby rozpakowywał przy udziale dodatkowej biblioteki lub dokleił procedurę rozpakowującą plik. Zaopatrzony również w opcje typowe dla programistów, stanowi naprawdę wspaniałe narzędzie pracy dla każdego pragnącego spakować swoje pliki.

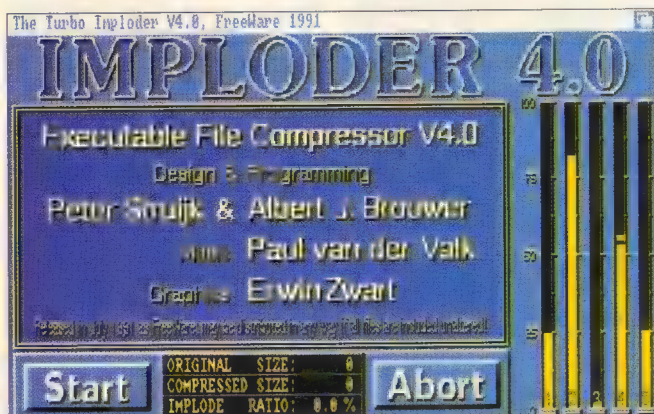
Oprócz tych trzech programów jest jeszcze wiele innych, takich jak: Tetra Packer, Tytanic Cruncher (ten jest dość dobry, ale niestety KOSZMARNIE wolny), Turbo Squeze, ANC Cruncher, Crunchmania (też dość popularna) itd... Wiele z nich przeznaczonych jest specjalnie dla koderów i programistów, mają one możliwość definiowania adresów pamięci, do których będzie rozpakowywany plik, dają wybór typu pamięci (Chip, Fast), która będzie używana itd.

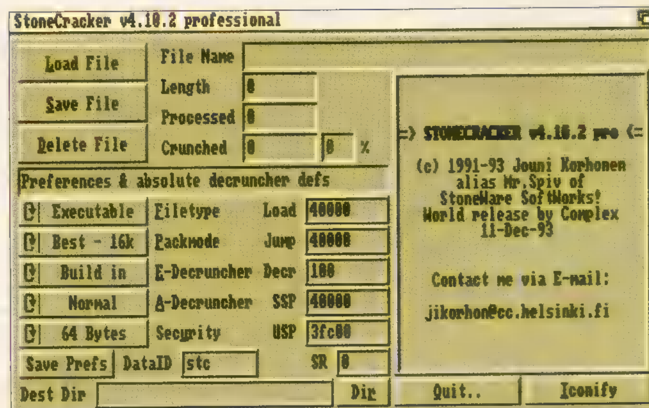
Na koniec warto wspomnieć o jeszcze jednej grupie programów, którą można „podciągnąć" pod archiwizery. Są nimi programy do backupowania danych. Do nich zaliczyć można systemowy HDBackup (niestety słaby), QuarterDeck Backup czy jeden z najlepszych: Diavolo Backup (najnowsza wersja 3.8 PRO). Ten ostatni korzysta z bibliotek XPK.

Programy takie służą przede wszystkim do robienia kopii zapasowych np. dysku systemowego czy całej zawartości dysku twardego (zachowują przy tym PEŁNĄ strukturę plików, co pomaga nam potem np. w odzyskiwaniu danych) np. na streamer (takie urządzenie w pewien sposób podobne do magnetofonu kasetowego, które zgrywa dane na małą kasetę magnetyczną). Tego typu programami zajmiemy się prawdopodobnie w którymś z następnych odcinków z tego cyklu.

I to by było na tyle. W następnej części postaram się przybliżyć działanie i obsługę najpopularniejszego programu do pakowania plików, czyli PowerPackera. Do przeczytania!

Sebastian (Seb McKein) Streich
e-mail:jm_sstreich@jmenter.com.pl





Modemy cz.2

Tak jak zapowiedziałem, w tym numerze zajmiemy się oprogramowaniem do modemów.

Nie będę opisywał programów przeznaczonych do łączenia się przez modem do Internetu, bo tym zajął się już Hires. Skupię się na tzw. terminalach. Warto do tego celu zaopatrzyć się w numer 8/96 ACS. Tam opisane były ważniejsze terminale, to powinno wam pomóc w doborze najodpowiedniejszego dla nas.

Wszelkie przykłady będę opierał na programie Term, z prostej przyczyny – program ten jest shareware i jak do tej pory jest chyba najbardziej supportowanym (i popularnym) terminalem na Amigę. Oczywiście nie będzie on chodził sprawnie na A500 z 1 MB pamięci, jeśli jednak czytający pojmie podstawową ideę, to da sobie radę z ustawieniem dowolnego programu, nie tylko Terma i nie tylko na Amidze.

Przede wszystkim zróbmy pierwszy krok. Uruchomiliśmy komputer i modem, wgrajmy również terminal. Teraz spróbujmy napisać „AT" i wcisnąć [ENTER]. Komenda ta, jeśli mamy komunikację z modemem, powinna wymusić na nim odpowiedź. Modem powinien wysłać komunikat „OK" lub „0", oznaczać to będzie, że ustawienia terminala odpowiadają, choć po części, naszemu modemowi. Mimo tego warto jeszcze sprawdzić dokładnie program.

Wszystkie ważniejsze opcje, które będą nas interesowały znajdują się w menu settings/serial (po przyciśnięciu prawego guzika myszki powinno ukazać się na górze ekranu).

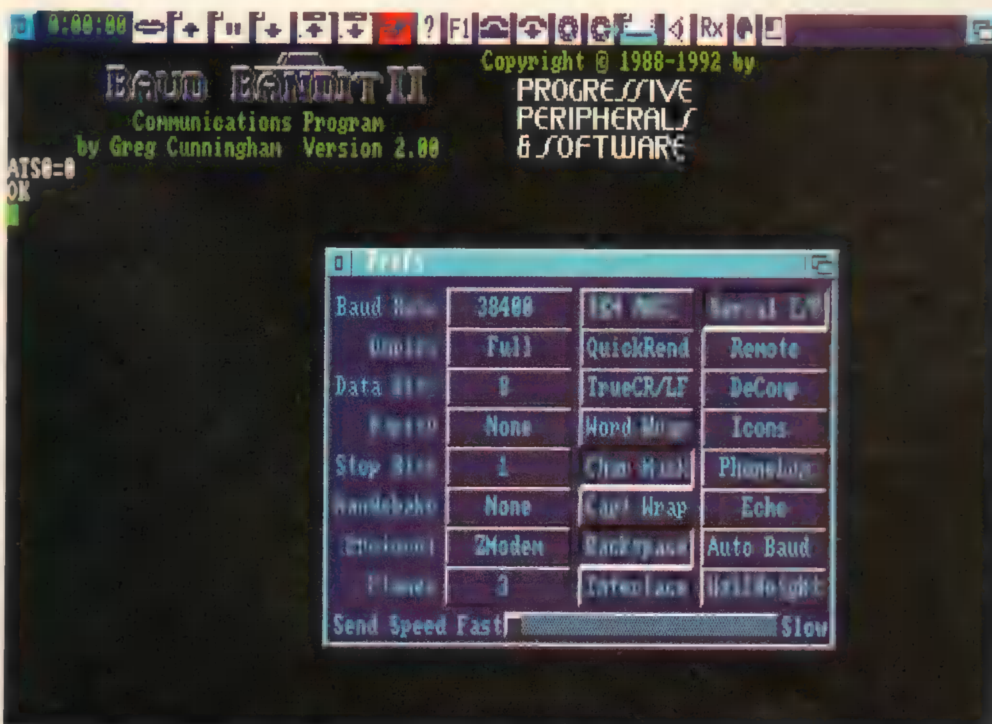
Przede wszystkim najważniejsze jest to, z jakiego sterownika korzysta nasz program:

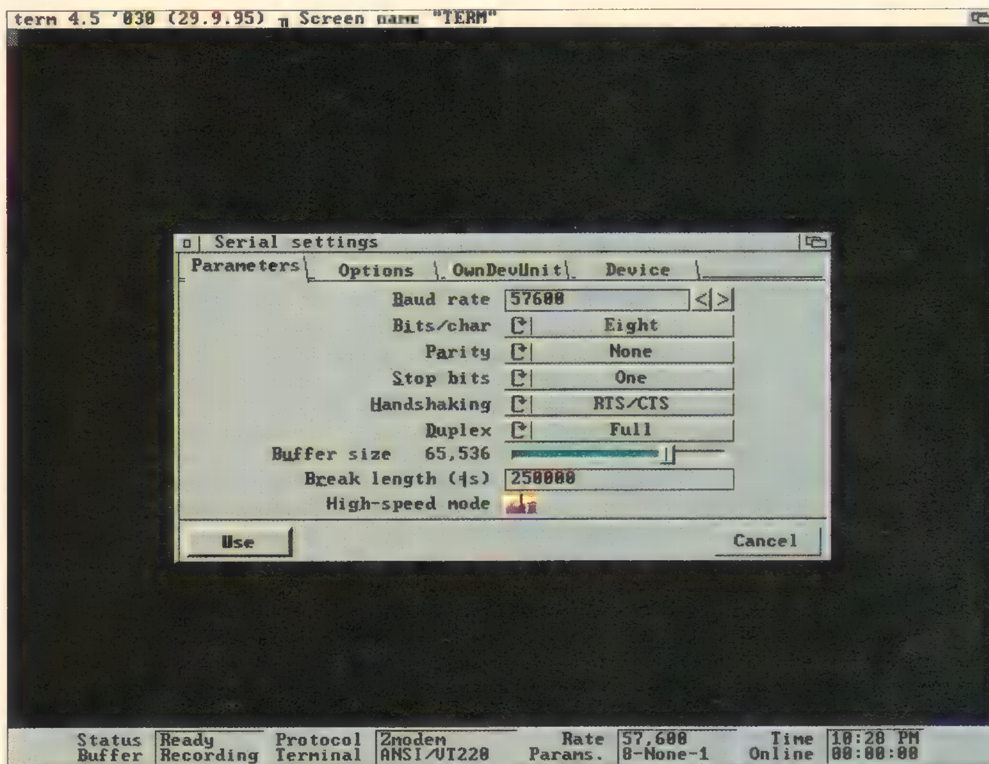
- **Serial device:** (settings/serial/device). W większości wypadków, czyli w standardowych Amigach bez kart z dodatkowymi portami, ustawiony powinien być „serial.device". Jeśli posiadamy kartę, powinniśmy zagłębić się w instrukcję, przeczytać jaki sterownik odpowiada naszej karcie i ustawić go w polu obok opisu: serial device.
- **Unit number:** numer portu szeregowego. Ponieważ standardowo Amiga wyposażona jest w jeden, to ustawiamy „0".
- **Baut Rate.** Drugim BARDZO WAŻNYM ustawieniem jest prędkość transmisji. Dla modemów bez kompresji prędkość ustawiona w programie powinna odpowiadać fizycznej maksymalnej prędkości modemu. Czyli jeśli mamy modem o prędkości 2400 to 2400, jeśli 9600 to 9600 itd. W innym przypadku, jeśli modem zaopatrzony jest w kompresję, powinniśmy ustawić większą prędkość (na ogół czterokrotnie, choć w przypadku modemów 33.600 lub 28.800 prędkość tą ustawia się na ogół na 57.600, z racji tego, że porty Amigi raczej niechętnie przepuszczają dane szybciej, choć jest to możliwe). Czemu tak się dzieje? Otóż modemy zaopatrzone w kompresję pakują dane przychodzące z komputera, a następnie wysyłają je w linię telefoniczną. Dane takie są mniejsze (bo skompresowane), a więc ich transmisja w linię zajmuje mniej czasu niż transmisja z komputera do modemu. W takim wypadku modem musi oczekiwać na kolejne dane, co opóźnia proces wysyłania, a w końcu nie o to chodzi. Na zwykłej Amidze 500 maksymalna prędkość portu wynosi 31250, na Amidze 500+ i 600 można już uzyskać prędkość 38400. Na nowszych Amigach bez kłopotu działa 57600, co w zupełności powinno wystarczyć. Parametry te mogą się oczywiście zmieniać przede wszystkim w zależności od tego jaki sterownik jest przez nas używany. Można znaleźć sterowniki, które pozwalają na tych starszych Amigach ustawić prędkość 57600, a na nowszych 115200. Znaleźć je można na ogół w Aminecie.
- **Bits/char (data bits).** Jest to długość pojedyńczego znaku określana w bitach. Mamy możliwość ustawienia eight (8) lub seven (7). Ustawienie na 7 służy tylko i wyłącznie do przesyłania tekstów w standardzie ASCII (od 0 do 127 – nie więcej), bez znaków rozszerzonych. Do przesyłania plików binarnych (danych, modułów itd..), jak również poszerzonego ASCII konieczne jest ustawienie (8). Podsumowując: parametr ten można spokojnie ustawić na eight i nie martwić się, co przesyłamy.
- **Parity**, czyli po prostu parzystość. Jest to najprostsza metoda kontroli błędu, nie pozwala ona na jego korekcję, ale jest w stanie ostrzec nas, że coś jest nie tak. Bit parzystości jest wysyłany po wszystkich bitach danej. Ustawić możemy:

– none: bit nie jest wysyłany wcale. To jest najczęściej używane ustawienie i tak powinniśmy zostawić, warto jednak również wiedzieć co oznacza:
– even: bit parzystości jest tak liczony, aby liczba bitów o wartości „1" w przesłanej danej i bitu parzystości była parzysta (trochę to zagmatwane, jeśli więc ktoś nie chce tego wiedzieć, to spokojnie może ten fragment ominąć).
– odd: bit parzystości obliczany jest w podobny sposób jak w ustawieniu even, z tą różnicą, że teraz wynik powinien być nieparzysty.
– mark: bit parzystości zawsze ustawiony na „1".
– space: bit parzystości zawsze ustawiony na „0".
I to by było na tyle jeśli chodzi o stawienie parity.

- **Stop bits:** ilość bitów stopu. W transmisji szeregowej, po wysłaniu wszystkich bitów przesyłanego bajtu (wraz z bitem parzystości, lub bez niego, w zależności od wcześniejszego ustawienia) wysyłany jest tzw. bit stopu. Umożliwia on odbierającemu rozpoznanie końca bajtu. Ustawienie może przybrać wartość jeden (one) lub dwa (two). Najbardziej rozpowszechnionym ustawieniem jest jeden bit stopu.

Pamiętać należy, że wszelkie usta-





wienia data bits, parity i stop bits, powinny być takie same po obu stronach, czyli po stronie odbierającej i po stronie wysyłającej dane. Zaznaczyłem wcześniej jakie parametry są na ogół stosowane, jeśli jednak nie jesteśmy tego pewni, warto zapytać sysopa (czyli operatora systemu do którego dzwonimy) w jaki sposób ma ustawione parametry, po to abyśmy dostosowali swój terminal do jego potrzeb.

▪ **Handshaking (handshake)**. Jest to sposób kontroli wymiany danych na linii komputer/modem. Najlepszym sposobem jest RTS/CTS (CTS/RTS), który wykorzystuje sygnały złącza szeregowego: Request To Send (żądanie wysłania danych) i Clear to Send (wyzerowanie transmisji). Można ustawić także RTS/CTS (DSR) czyli dodatkowo wykorzystując sygnał Data Send Ready (czyli gotowość do nadania danych). Przy ustawieniu tego parametru trzeba jednak być pewnym, że nasz modem potrafi taki sygnał generować (wszystkie nowe modemy mają teraz taką możliwość) i czy kabel połączeniowy między modemem, a komputerem ma połączone wszystkie piny, a w szczególności właśnie te trzy. Czasami starsze modemy, szczególnie bez korekcji i kompresji, bywają pozbawione tej możliwości. Łatwo jednak to sprawdzić. Wystarczy ustawić opcję na RTS/CTS i wcisnąć kilka klawiszy pod terminalem. Jeśli na ekranie nic się nie ukaże (pamiętamy o ustawieniu duplex – o tym potem), to znaczy że nasz modem (lub kabel) nie ma możliwości przesyłania kodów RTS/CTS. W takim wypadku należy ustawić na „none". Istnieje też opcja ustawienia kontroli transmisji programowej: xON/xOFF w Termie. Jest ona jednak dość niedoskonała. W takim wypadku do zatrzymania transmisji używa się znaku CTRL+S i CTRL+Q do wznowienia. Zastosowanie tych kodów ogranicza działanie xON/xOFF do przesyłania plików tekstowych. Jeśli więc chcemy przesyłać również dane, nie powinniśmy ustawiać xON/xOFF.

▪ **Duplex**. Parametr ten określa czy znaki wysyłane na drodze komputer/modem są odsyłane spowrotem. W przypadku ustawienia „full", znaki zostają odesłane i pojawiają się u nas na ekranie. Tylko przy tym ustawieniu będziemy mieć możliwość „kontrolowania" na ekranie tego, co piszemy. Po wybraniu opcji „half" (local echo) po wciśnięciu jakiegoś znaku powinniśmy zobaczyć jego dwie kopie na ekranie. Dzieje się tak dla tego, że terminal wysyła znak wprowadzony przez nas bezpośrednio na ekran, a modem na ogół (nie wszystkie) i tak go do nas odeśle.

▪ **Buffer size:** rozmiar buforu transmisji szeregowej. W tym miejscu warto ustawić co najmniej 8192, ale spokojnie można więcej, pamiętając jednak, że ujmie nam to pamięci (ważne szczególnie przy systemach nie obdarzonych dużą ilością RAM-u). Bufor ten odciąża trochę system od czytania/nagrywania danych bezpośrednio na nośnik (np. dysk twardy). System najpierw czyta pakiet o określonej przez nas wielkości, buforuje go w pamięci i dopiero po zwolnieniu go przez stary pakiet, ląduje nowy.

▪ **Break lenght:** czas trwania sygnału „break". Standardowo jest on ustawiony na 250000 milisekund. I raczej nie warto go zmieniać.

▪ **HighSpeed mode**. Powoduje automatyczne ustawienie 8 bitów danych, brak parzystości, jeden bit stopu.

▪ **Strip bit 8**: (serial/options) włączenie obcinania ósmego bitu każdego bajtu. Mało doświadczeni modemowcy nie powinni tego ruszać, spowodować to może wiele mało ciekawych sytuacji.

▪ **Shared access.** Umożliwia dostęp do portu szeregowego innym programom. Jeśli jesteśmy w stanie dokładnie kontrolować uruchomione programy, to jest to bardzo przydatna opcja. Gorzej jednak, jeśli one robią coś bez naszej wiedzy. Bezpiecznie w takim razie zostawić to wyłączone.

▪ **Check carrier:** sprawdzanie sygnału carrier Detect (CD).

NA KONIEC

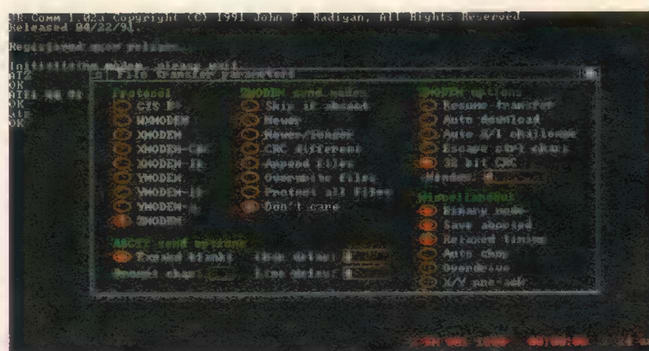
Zakładamy, że posiadamy modem o prędkości 28.800 z korekcją i kompresją danych:

Prędkość transmisji ustawiamy jak największą (31250-57600). Która jest dla nas odpowiednia, przekonamy się po połączeniu. Jeśli w trakcie przesyłania wystąpią błędy, to prawdopodobnie ustawiliśmy za dużą liczbę. Data bits ustawiamy na: „8". Parzystość wyłączamy czyli ustawiamy na „none" i do tego ustawiamy jeden bit stopu. W wielu wypadkach ustawienie takie oznacza się (lub nazywa) 8N1 (8 bitów, brak parzystości i jeden bit stopu). Takie ustawienie gwarantuje nam bezproblemowe działanie w większości systemów. Teraz ustawiamy handshaking na RTS/CTS (jeśli jest taka możliwość może być także RTS/CTS/DSR), chyba że nasz modem nie obsługuje, w takim wypadku „none" i Duplex na „full". To powinno zadziałać.

To by było na tyle. Niecierpliwi mogą już próbować dzwonić i łączyć się z jakimiś systemami. Inni mogą poćwiczyć to, czego nauczyli się do tej pory i czekać na kolejny odcinek, w którym zakończymy ustawianie terminala.

Sebastian (Seb McKein) Streich
e-mail: jm_sstreich@jmenter.com.pl

PS. Niektóre osoby mogą mi zarzucić, że za bardzo się rozpisuję, w końcu mógłbym od razy powiedzieć jak co ustawić. Niby racja, ale nie chcę aby czytający nauczyli się na pamięć jak co ustawiać, tylko aby zrozumieli, w czym grzebią.



ShapeShifter czyli dwa w jednym

Przed Wami garść informacji o tym, jak stać się amigowym-macintoshowcem lub macintoshowym-amigowcem, czyli o podszywaniu się pod kogoś lub podawaniu się za kogoś innego ;-)

Komputery Amiga prawie od samego początku swego istnienia umożliwiały lepszą lub gorszą emulację różnych systemów na poziomie wyłącznie programowym, czyli mówiąc po naszemu – potrafiły „udawać" inne komputery bez żadnych dodatkowych przystawek. Było to możliwe dzięki grupie programów zwanych emulatorami. Na początku całe to „udawanie" nie było prawdę mówiąc zbyt efektywne (czytaj – za wolne procesory), jednak w miarę upływu czasu POWOLI wzrastały możliwości Amigi. Obecnie możemy pokusić się o jak najwierniejsze „udawanie" innych komputerów i korzystanie z prawie wszystkich ich zasobów. Mamy tu do dyspozycji między innymi emulatory takich komputerów, jak: ZX Spectrum, MSX, Commodore 64, Apple II, Amstrad CPC, Atari ST, PC XT/AT oraz Macintosh II. Tym ostatnim przypadkiem zajmę się w artykule.

PRZESŁUCHANIE

– Imię!
– ShapeShifter
– Wiek!
– 4 lata.
– Imię ojca!
– i syna..?
– Wy mnie tu nie..! Imie ojca, pytam!
– Christian Bauer.
– No dobra. Pochodzenie!
– Niemcy.
– No, no, no... Taaak... Dobrze mówicie po polsku.
– Mówię wieloma językami. Polskiego nauczyłem się w Kielcach. Czy mogę wiedzieć, o co jestem oskarżony?
– Co?! Nikt was nie poinformował?!
– Nno jakoś nie...
– No to słuchajcie! Jesteście oskarżeni z paragrafu 8000 0004 o podawanie się za pana Apple Macintosha! Co macie do dodania?
– Yyy... teń... tego... ja...
– Taaaak... No więc po co było podawać się za tak znaną osobistość, mało to jakichś szaraczków do udawania! Strażnik! Odprowadzić i dawać następnego! Tego no... eee.. Pece Iksa czy jak mu tam...

... A TERAZ POWAŻNIE

ShapeShifter jest emulatorem komputera Apple Macintosh II. Wymaga procesora MC68020 lub wyższego, 4 MB pamięci Fast, systemu minimum 2.1 (powinien być zainstalowany CrossDOS), pliku z zawartością ROM-u Macintosha oraz systemu operacyjnego Macintosha w wersji minimum 7.1 (pamiętajcie o prawach autorskich!). Konfiguracja zalecana to: wydzielona partycja na twardym dysku (dla systemu Maca), stacja HD, karta graficzna, 8 MB RAM.

INSTALACJA

Gdy już zaopatrzysz się w wersję instalacyjną ShapeShiftera (najprościej z Aminetu), nie ociągaj się więcej i INSTALUJ!!! W tym celu, w dowolnym miejscu twardego dysku, utwórz katalog ShapeShifter i rozpakuj do niego zawartość archiwum, pisząc:

LhA x ścieżka/nazwa_archiwum ścieżka/katalog_docelowy

na przykład:

LhA x RAM:ShapeShifter37.lha Work:Emulatory/ShapeShifter

Uwaga: pliki z CATALOGS zostaw tam gdzie są i nie kopiuj ich do LOCALE:. Plik PrepareEmul skopiuj do C: i dopisz go na początku Startup-Sequence (w ostateczności nawet przed komendą SetPatch).

Uwaga2: PrepareEmul możesz wyłączyć podczas startu systemu, jeśli wciśniesz klawisz [Caps Lock] (zaświeci się dioda), jednak wtedy nie będziesz mógł uruchomić ShapeShiftera.

Uwaga3: jeśli po zainstalowaniu PrepareEmul będziesz miał problemy ze startem, dodaj do tego polecenia parametr A1200 (czyli C:PrepareEmul A1200). Teraz już nie powinieneś mieć problemów.

ROM Z MACINTOSHA

ShapeShifter wymaga do pracy oryginalnego macintoshowego ROM-u, zapisanego w pliku. Może to być zarówno plik o długości 512 KB, jak i 1024 KB (oczywiście z wyjątkiem ROM-u z PowerMaca :-). Aby zdobyć ROM, musisz użyć programu SaveROM (jest w archiwum z ShapeShifterem). Skopiuj pliki SaveROM.mbin i SaveROM.hqx na dyskietkę (oczywiście sformatowaną w formacie PC 720 KB) i przenieś na Macintosha. SaveROM spakowany jest BinHexem, więc przed użyciem musisz go rozpakować (szukaj BinHexa na bieżącym CoverCD). Po rozpakowaniu uruchom SaveROM i... już. Program wypisze tylko, czy wersja ROM-u będzie odpowiednia dla naszego emulatora i zapisze go na dysk. Teraz powinieneś spakować go np. StuffItem (o którym możesz przeczytać dalej) i przenieść na Amigę. Gdy tego dokonasz, rozpakuj UnSitem ROM do katalogu z ShapeShifterem i zmień mu nazwę na ShapeShifter ROM (StuffIt i UnSit dostępne są na naszym CoverCD). Ponownie przypominam Wam o prawach autorskich związanych z ROM-em Maca (więcej na ten temat w instrukcji programu).

KONFIGURACJA

TOOLTYPES

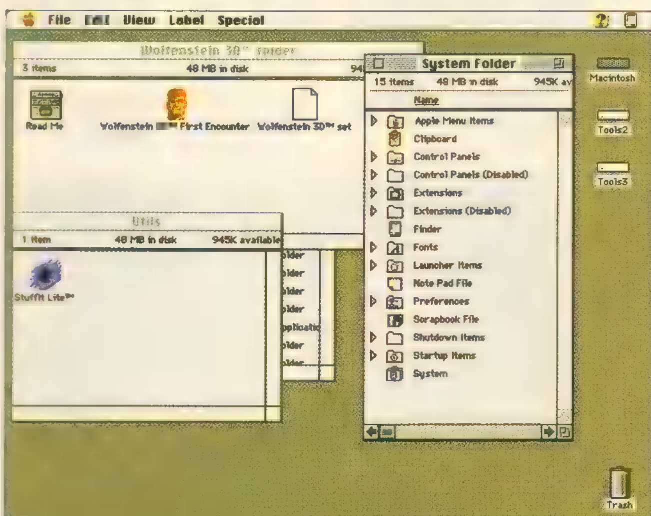
FILE <nazwa> – ładuje ustawienia ze wskazanego pliku.

QUICKSTART – szybki start (nie otwiera się okno konfiguracji.

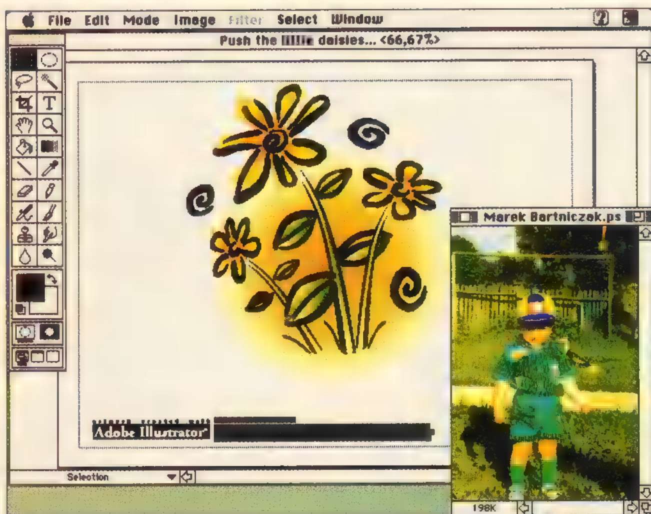
ENFORCER – pozwala jednocześnie używać Enforcera i ShapeShiftera .

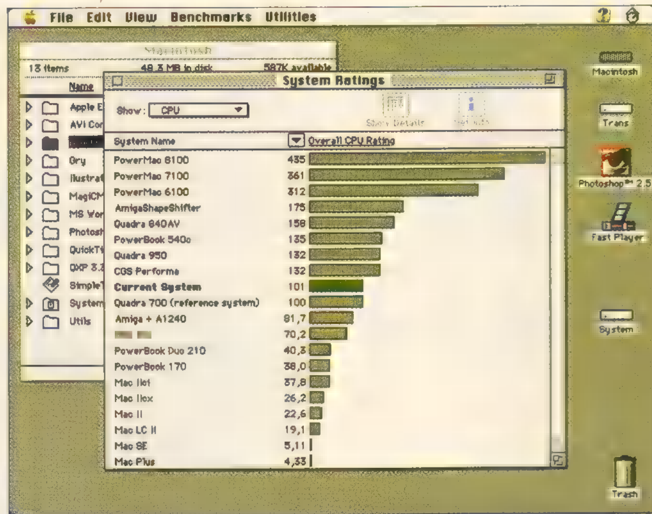
DEBUG – ręce z daleka od tego.

NOCOPYBACK – wyłącza CopyBack Cache (040/060).









720KKLUDGE – pozwala formatować dyskietki [redacted] 720 KB (pod systemem 7.5), nawet jeśli nie posiadasz PC Exchange [redacted] systemie Maca.
REMAP8K – pozwala keszować dolne [redacted] KB pamięci podczas emulacji (040/060).
USKEYMAP – modyfikuje obłożenie amerykańskiej klawiatury.
NOQDACCEL – jeśli [redacted] problemy z rozszerzeniem QuickDraw, ten tooltype wyłączy je.

GRAPHICS

Tu dokonujemy ustawień grafiki (niebywałe, co? :-). Gadżet MONITOR możesz sobie raczej odpuścić, to co Cię zainteresuje to:
COLOR DEPTH – tu dokonujesz wyboru liczby kolorów, w jakiej ma pracować Macintosh. Najszybszy jest oczywiście tryb dwukolorowy (hmmm), 16-kolorowy jest co prawda trochę wolniejszy, lecz bardziej sensowny [redacted] użyciu, natomiast stosowanie trybu 256-kolorowego ma sens jedynie przy szybkim zewnętrznym sterowniku video (o tym potem). Tryby o większej liczbie kolorów nie są przeznaczone dla przeciętnych konfiguracji, tu trzeba więcej pamięci, szybszego procesora, no i karty graficznej.
EXTERNAL DRIVER – tu możesz ustawić zewnętrzny sterownik video (najpierw musisz go skopiować do katalogu VIDEO DRIVERS), polecam tu sterowniki TurboEVD (chyba najszybszy – wymaga MMU) i AGABoost (nie wymaga MMU). Jeśli klikniesz na CHOOSE, będziesz mógł wybrać rozdzielczość ekranu dla emulowanego Macintosha.
REFRESH RATE – odświeżanie. Jeśli masz 020/030, wpisz to 4 lub 3, przy 040 możesz wpisać 3 lub 2.
BLACK BORDER– włącza czarną ramkę wokół ekranu Macintosha.
REFRESH ALWAYS – dokładniejsze odświeżanie.
[redacted] **REFRESH** – włącz to, jeśli wymaga tego sterownik video.
AMIGA MOUSE POINTER – jeśli irytuje Cię powolność oryginalnego wskaźnika Macintosha, włącz tę opcję aby wykorzystać wskaźnik amigowski.

VOLUMES/DISKS

FILEDISK/CREATE – służą do tworzenia plików/partycji. Kliknij na ten przycisk i wpisz wartość [redacted] kilobajtach, określającą objętość tworzonego pliku. Później wybierz ścieżkę, podaj nazwę tworzonego pliku i... to wszystko.
DEVICEDISK/CHOOSE – tu możesz zdefiniować amigowską partycję jako partycję Macintosha, podłączyć CD-ROM lub inny napęd. Na początek definiowanie partycji – po prostu kliknij [redacted] CHOOSE i wybierz partycję, którą chcesz przeznaczyć dla Maca. Po wybraniu partycji ShapeShifter [redacted] rozpozna jej dane, więc nie musisz się już o nic martwić. Pamiętaj o wyłączeniu opcji REMOVABLE (jeśli byłaby włączona, Mac widziałby Twoją partycję jako bardzo pojemną dyskietkę, którą [redacted] każdej chwili możesz wyjąć z napędu, mówiąc krótko – trochę by się [redacted] tym pogubił). Na koniec [redacted] polu UNIT wpisz 0 jako numer urządzenia. Przy podłączaniu CD-ROMu sprawa wygląda nieco inaczej: skopiuj empcd.device do DEVS:, [redacted] plik EMPCD: do katalogu SYS:Storage. Potem podłącz urządzenie do systemu pisząc w Shellu Mount EMPCD:. Teraz kliknij [redacted] CHOOSE (tym razem na wysokości pola DEVICEDISK 2). Gdy otworzy się requester, kliknij na VOLUME, [redacted] polu DRAWER wpisz EMPCD: i OK. Żądane wartości powinny pojawić się [redacted] odpowiednich polach. Zmień jeszcze UNIT na 1 i włącz REMOVABLE (będziesz chciał zmieniać kompakty, prawda? ;-). Na koniec informacja: aby korzystać z emulowanych partycji Macintosha i móc wykorzystać czytnik CD, musisz mieć ZAREJESTROWANĄ wersję ShapeShiftera.
BOOT FROM – tu wybierasz, z czego ma startować system Maca (masz do wyboru dowolną partycję lub plik, File Disk 1, Device Disk 1, ostatnio wybraną partycję lub plik).

FLOPPYS

To menu służy do ustawiania parametrów współpracy amigowskiej stacji dyskietek z ShapeShifterem – możesz je włączać/wyłączać, wybrać np. DF1: jako stację dla Maca, pozostawiając DF0: wyłącznie dla Amigi, włączyć/wyłączyć wykorzystanie danej stacji tylko przez Maca (INHIBIT AMIGADOS).

SCSI

Tu możesz wybrać device'a dla każdego podłączonego urządzenia SCSI (o ile takowe posiadasz) i określić parametry współpracy każdego z nich [redacted] Macem. I tu wielkie SORRY! Nie posiadam żadnego urządzenia SCSI, więc nie mogę podzielić się z Wami informacjami na temat ich współpracy z ShapeShifterem. Po szczegóły odsyłam do pliku ShapeShifter.guide.

MEMORY

Kofiguracja pamięci.
MAC MEMORY – tu wpisz (w KB) ile pamięci [redacted] mieć Twój amigowy Macintosh, oczywiście [redacted] granicach rozsądku (mając 4 MB RAM lepiej nie pisz, że Macintoshowi udostępniasz 16 MB :-).

LARGEST FREE BLOCK – program sam określi dostępną dla siebie pamięć (będzie miała długość najdłuższego wolnego bloku pamięci).
ALLOCATE MAC ROM... – program na samym początku ulokuje w pamięci ROM Maca (najlepiej włącz tę opcję).
ROM MEMORY TYPE – wybór typu pamięci, w jakiej ma być umieszczony ROM Maca (najlepiej ustaw na ANY).

SERIAL

MODEM PORT – wybór sterownika dla modemu. Poniżej także wybór numeru urządzenia.
PRINTER PORT – wybór sterownika dla drukarki.
AMAX/EMPLANT – opcja użyteczna tylko dla użytkowników sprzętowych emulatorów Maca.

NETWORK

NETWORK DRIVER – tu podaj nazwę sterownika sieci i numer urządzenia.

MISCELLANEOUS

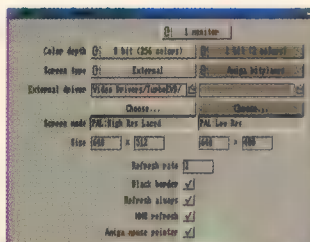
DIRECT MOUSE POLLING – myszka będzie bardziej kompatybilna z macintoshową.
WRITE PROTECT ROM – zabezpieczenie ROM-u Maca przed zapisem. To lepiej włącz.
AUDIO ENABLED – włączenie emulacji dźwięku. Nad czym tu się zastanawiać? Włączyć!
USE AHI – pobaw się tym, jeśli masz 16-bitową kartę muzyczną.

No, to już wszystkie opcje. Teraz zapisz je klikając na SAVE lub wybierając z menu PROJECT opcję SAVE lub SAVE AS.

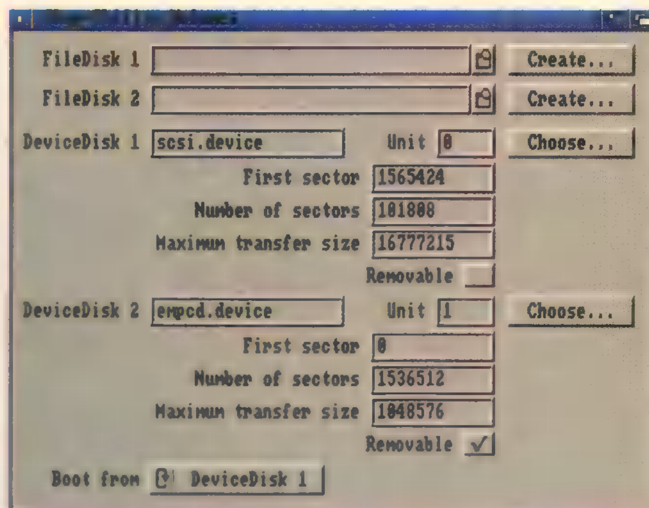
INSTALACJA SYSTEMU

Najpierw musisz zdobyć ORYGINALNY system Maca, najlepiej w wersji 7.5. Pytaj o niego u przedstawiciela Apple w Polsce. Jeśli uda Ci się zdobyć ten system, i tak pozostanie sprawa odczytania dyskietek instalacyjnych na Amidze, gdyż do tego będzie

potrzebna stacja HD. Nie pozostaje nic innego, jak znaleźć amigowca z taką stacją (to przypomina szukanie w dzień ze świecą). Gdy uporasz się z tym problemem, może wyniknąć następny, a mianowicie mfm.device (ShapeShifter używa tego do odczytu macintoshowych dyskietek 1,44 MB) – jeśli masz starą wersję (poniżej V41), możesz mieć (ale nie musisz) problemy z odczytaniem dyskietek instalacyjnych. Nowsze wersje mfm.device dostępne są w pakietach CrossDOS i CrossMAC. No, ale wracamy do instalacji. Idziesz do amigowca uzbrojonego w stację HD i odpalasz u niego ShapeShiftera. Przejdź następnie do menu VOLUMES/DISKS i stwórz (tak jak opisałem to wcześniej) plik/partycję o długości powiedzmy niecałe 20 MB (20000 KB). Włóż do stacji dyskietkę Disk Tools z pakietu instalacyjnego i kliknij na START. Po wstępnej inicjacji pojawi się komunikat, że został wykryty nowy dysk w systemie. Wpisz nazwę dla tego dysku i kliknij na INITIALIZE. Gdy proces formatowania dobiegnie końca, skopiuj pliki z dyskietki na emulowany dysk i wyjdź z programu wybierając z menu SPECIAL opcję SHUT DOWN (jeśli masz polski system będzie tam WYŁĄCZ SIĘ. Wyjmij dyskietkę ze stacji i ponownie uruchom ShapeShiftera (upewnij się, że emulowany plik jest widziany jako FILEDISK 1 i że opcja BOOT FROM ustawiona jest na to urządzenie. Po starcie systemu zainstaluj system zgodnie z instrukcją. Pamiętaj o instalacji oprogramowania w wersji For any Macintosh (System dla dowolnego Macintosha) i Ethertalk jako oprogramowania sieciowego (jeśli oczywiście jesteś podpięty do sieci :-), pozwoli Ci to uniknąć komplikacji w przyszłości. Teraz musisz przenieść plik emulowanej partycji na swój twardy. Możesz to zrobić







na różne sposoby – zarchiwizować, podzielić i przenieść na dyskietkach DD (nie polecam) lub po prostu podłączyć swój twardy dysk do komputera kolegi.

Plik/partycję przegraj do katalogu z ShapeShifterem, którego następnie uruchom i w VOLUMES/DISKS kliknij na gadżecie wyboru znajdującym się na wysokości pola FILEDISK 1 i wybierz plik z systemem Maca. Teraz ustaw opcję BOOT FROM na FILEDISK 1, zamknij okno VOLUMES/DISKS i zapisz konfigurację.

START

No tak, masz już ROM Macintosha, skonfigurowanego ShapeShiftera i zainstalowany system, więc czas połączyć to do kupy i sklecić Maca!

Przed uruchomieniem emulatora wejdź do katalogu, w którym się on znajduje i skasuj plik ShapeShifter PRAM. Zawarte w tym pliku ustawienia mogą źle wpływać na pracę programu, a poza tym ShapeShifter i tak po uruchomieniu nagra w jego miejsce plik z nowymi ustawieniami. Proponuję też stworzyć dla ShapeShiftera oddzielny plik startowy (nie chcesz chyba mieć po każdym starcie działające PrepareEmul w systemie). W pliku tym radzę Ci też umieścić komendę

C:AddBuffers >NIL: hd1: 250

co oznacza dodanie dodatkowych buforów dla partycji, z której odczytywane będą emulowane dyski Maca (oczywiście w miejsce hd1 wpisz symbol Twojej partycji). Znacznie przyspieszy to pracę z tymi plikami. W tym wypadku hd1: to oznaczenie partycji Twojego twardego dysku, a 250 to liczba buforów (tu musisz sam poeksperymentować).

A teraz chwila na którą czekałeś. Odpalamy! Po kliknięciu na START system trochę pogmera i pojawi się szary ekran Findera (to taki Macowy Workbench).

MENU

Komputery Macintosh korzystają z myszek jednoprzyciskowych, dlatego wszystko na Macu będziemy załatwiali tylko lewym klawiszem myszy.

Wybierz myszką z menu (pamiętaj – lewym klawiszem) symbol jabłka. Trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy wybierz opcję About This Macintosh (przepraszam, ale mam angielską wersję systemu). Pojawi się okienko informujące Cię o wersji systemu, ilości pamięci i rozdysponowaniu jej pomiędzy różne aplikacje (na razie będzie tam tylko System Software). Zamknij okienko. Prawda, że tak samo, jak na Amidze? :-)

FINDER

Jedną z pierwszych rzeczy, jakie robimy odpalając nowy program, jest dopasowanie go do własnych preferencji. Podobnie postąpimy i w tym przypadku. Z menu JABŁKO (no co, to jak miałem je nazwać?) wybierz CONTROL PANELS/EXTENSION MANAGER. W oknie, które się ukaże, będziemy włączać rozszerzenia systemowe, aby uelastycznić naszego AmiMaca. Powinieneś włączyć w Extensions: APPLE CD-ROM, FOREIGN FILE ACCESS (do odczytu dysków z PC), QUICK TIME i SOUND MANAGER. W Control Panels włącz: APPLE MENU OPTIONS, GENERAL CONTROLS, MEMORY i PC EXCHANGE. Jeśli masz zbyt mało pamięci, możesz darować sobie QUICK TIME i SOUND MANAGERA, a jeżeli nie masz CD-ROMU, to sam wiesz, co powinieneś pominąć. Po wszystkim po prostu zamknij okno. Aby dokonane zmiany były zauważalne, należy wystartować Maca ponownie. W tym celu z menu SPECIAL wybierz opcje RESTART. Teraz przy starcie będziesz mógł obejrzeć sobie ikonki symbolizujące włączone przez Ciebie rozszerzenia. Uwaga: jeśli z jakichkolwiek powodów będziesz zmuszony wystartować system bez żadnych rozszerzeń, podczas startu (Macintosha, nie Amigi)

Ami–Mac Tips

Oto kilka punktów, które ułatwią Ci pracę z systemem Maca:

- Gdy pracujesz w systemie Maca, zwalcz w sobie odruch wyciągania dyskietki/CD-ROM-u z napędu. Na Macu postępuje się NIECO inaczej. Kliknij na dyskietce/CD-ROM-ie, który chcesz wyjąć i trzymając go przeciągnij na ikonę kosza na śmieci (!!!). W tym momencie na prawdziwym Macu dyskietka/CD-ROM wysuwa się z napędu, natomiast Ty możesz teraz bezpiecznie wyjąć dysk.
- Każdy plik, który chcesz skasować, przeciągnij na ikonę śmietnika. Uwaga: jeśli chcesz naprawdę pozbyć się tych plików, wybierz z menu SPECIAL opcję EMPTY TRASH. Uwaga2: jeśli system nie chce usunąć plików z kosza, może to oznaczać, że są zabezpieczone przed kasowaniem. W tym celu wybierając opcję EMPTY TRASH trzymaj wciśnięty klawisz [Alt].
- Staraj się wychodzić z trybu emulacji wybierając opcję SHUT DOWN albo odpowiadającą jej kombinację klawiszy [Ctrl] [L Shift] [L Alt] [Esc].
- Opcja FINDER SHORTCUTS z menu ? (znak zapytania) pokaże Ci jak obsługiwać Findera z klawiatury.
- W menu z Macintoshem (a ja myślałem, że to lodówka... :-) możesz między innymi przełączać się między różnymi programami, które są aktualnie uruchomione (taki mini multitasking).
- Jeśli raz klikniesz na nazwę jakiegoś pliku/katalogu/dysku i odczekasz chwilę trzymając w miejscu wskaźnik myszy, to będziesz mógł tę nazwę edytować (Enter = zakończenie edycji).
- Jeśli po uruchomieniu Maca ekran będzie wyświetlany w odcieniach szarości, możesz to zmienić w menu CONTROL PANELS/MONITORS.
- Uważaj na rozszerzenie systemowe (Extension) Aaron – ekran wygląda o wiele lepiej, jednak możesz mieć problemy z requestami.

Szwindel Zone (TM)

Oto garść użytecznych porad:

• Jeśli masz wolniejszą maszynę, zmniejsz liczbę kolorów, w jakiej ma pracować Macintosh.

▪ Plik PrepareEmul „gryzie" się z FastExec'em, więc jeśli korzystasz z tego ostatniego, to powinieneś stworzyć odzielną sekwencję startową dla ShapeShiftera (nie zawierającą oczywiście FastExeca :-)

▪ Nie twórz emulowanych dysków o zbyt dużych rozmiarach — znacznie spowolni to pracę z nimi.

• Odżałuj jedną partycję i przeznacz ją dla Maca — zobaczysz, że warto.

▪ Nie podpinaj pod ShapeShiftera emulowanych dysków bezpośrednio z CD-ROM-u, lecz przegraj je na twardy dysk. W przeciwnym razie będziesz miał co chwilę komunikat, że dysk zabezpieczony jest przed zapisem.

▪ Jeśli masz MMU, stosuj sterowniki graficzne, które to wykorzystują. Są one zauważalnie szybsze w działaniu (polecam TurboEVD).

▪ Jeśli masz zamiar odpalić na Macu grę w rozdzielczości 320x200, w menu GRAPHICS wybierz rozdzielczość ekranu 320x256, natomiast w polach SIZE wpisz 640x480. Trochę przyspieszy to działanie (no i będziesz grał na całym ekranie ;-).

• Dobrym rozwiązaniem w przypadku gier 3D jest użycie sterownika graficznego oferującego tryb 2x2 piksele (np. Savage).

▪ Gdy podpinasz nowy sterownik graficzny, zawsze ustawiaj takie odświeżanie REFRESH, jakie jest w dokumentacji dla tego sterownika (niektóre, jak np. AGABoost, mają REFRESH podany na końcu nazwy np. AGAm4.refresh2).

▪ Jeśli chcesz wymieniać dane między Amigą i Macintoshem pracującym w tle, musisz zamontować w systemie urządzenie MAC: (dosdriver dostarczany jest razem z ShapeShifterem). Skopiuj plik Mac-Handler do L:, ▪ MAC: do SYS:Storage. Kiedy ShapeShifter jest uruchomiony (to bardzo ważne!), przełącz się na Workbench i kliknij na ikonie MAC:. Teraz będziesz mógł korzystać z dysku startowego Maca (jeśli chcesz korzystać z drugiego dysku, kliknij na ikonie MAC: i zmień w tooltypes opcję STARTUP=1 na STARTUP=2).

▪ Nie nagrywaj nic na dysk Maca, jeśli ShapeShifter nie jest uruchomiony. Może to doprowadzić do utraty danych z dysku Maca!

trzymaj wciśnięty klawisz [Shift].

STUFFIT LITE

StuffIt Lite jest jednym z najbardziej rozpowszechnionych archiwizerów dla Maca. Rozprowadzany jest na zasadach shareware. Jeśli będziesz chciał przenieść jakieś pliki z Maca, ten program może okazać się bardzo pomocny. Oto jak spakować pliki na Macu:

• Uruchom StuffIt Lite i z menu FILE wybierz NEW.

• Wybierz ścieżkę i nazwę archiwum.

▪ Z menu ARCHIVE wybierz STUFF.

• Zaznaczając plik w okienku i klikając na ADD, sporządź listę plików do archiwizacji. Na koniec kliknij na STUFF.

• Jeśli stworzone archiwum nie mieści się na dyskietkę DD (720 KB), skorzystaj z opcji TRANSLATE/SEGMENTING/SEGMENT, wybierz archiwum do podzielenia i ▪ pola SIZE OF SEGMENTS wybierz HFS INTERCHANGE DISK. Kliknij na SEGMENT i na SAVE ALL. Teraz przenieś to na Amigę.

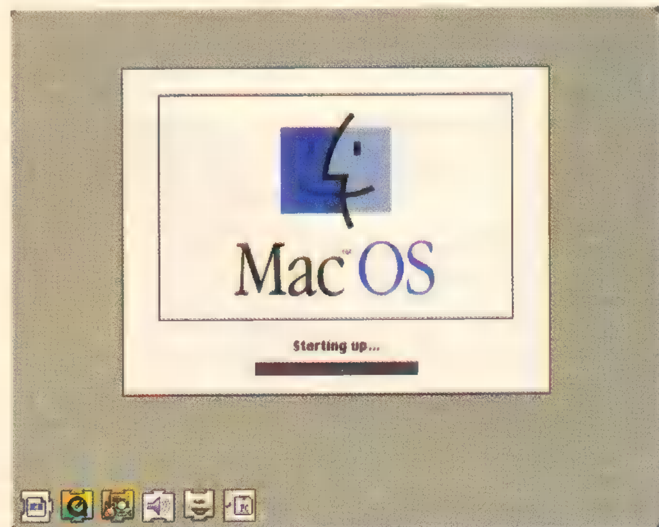
▪ Odpal ShapeShiftera i skopiuj podzielone archiwum z dyskietek na emulowany dysk. Uruchom StuffIt Lite.

▪ Z menu TRANSLATE wybierz SEGMENTING/JOIN i wskaż pierwszy segment archiwum.

• Gdy archiwum jest połączone, wczytaj je przez FILE/OPEN.

▪ Zaznacz wszystkie pliki do rozarchiwizowania.

▪ Teraz z menu ARCHIVE wybierz UNSTUFF, wybierz ścieżkę i kliknij na UNSTUFF ALL. Pliki znajdą się na Twoim emulowanym dysku.



A JAK TO DZIAŁA?

No cóż. Jest rzeczą oczywistą, że prędkość działania tego emulatora zależy od posiadanej konfiguracji. Miałem okazję sprawdzić to empirycznie na A1200 z 6 MB RAM oraz na A1200 wyposażonej w kartę ▪ procesorem 040 25 MHz i 16 MB RAM. Praca na pierwszej z wymienionych konfiguracji ograniczała się raczej do zapoznania się z systemem Maca i pogrywania sobie w mniej wymagające gierki (brak pamięci i zredukowana do 16 liczba kolorów). Sytuacja wygląda zdecydowanie lepiej na drugiej konfiguracji. Możliwa była PŁYNNA gra w Wolfensteina 3D na ekranie 320x200 z włączoną muzyką i efektami dźwiękowymi. Także praca z programami użytkowymi (niestety, miałem tylko wersje próbne), takimi jak PhotoShop 2.5, PhotoShop 3, PhotoShop 4, QuarkXPress 3, PageMaker 5, MS Word 6, Ilustrator 5.5, Netscape przebiegała bez ŻADNYCH problemów. Emulacja była dokładna (czytaj — nic się nie wieszało) i co najważniejsze — naprawdę można było na nich popracować! Pokusiłem się także o odtwarzanie filmów (z włączonym dźwiękiem) w formatach QuickTime i AVI — mówiąc szczerze odtwarzały się lepiej, niż przy użyciu przeglądarek amigowych!

Na A1200 040 25 MHz macintoshowy tester szybkości Norton SysInfo określił prędkość CPU na 101% względem Macintosha Quadry (także uzbrojonego w procesor 040/25 MHz)! Podobnie było z prędkością koprocesora. Niestety, prędkość grafiki odstawała od tej z Quadry (wiele zależy tu od sterownika grafiki), nie była jednak najgorsza (no cóż, AGA już nie wystarczają, ale jeśli masz kartę graficzną...;–).

Jak widać z powyższego akapitu, jeśli masz mocniejszą konfigurację (od 030 50 MHz w górę) i zainstalowanego ShapeShiftera, możesz uważać się za posiadacza dwóch komputerów — Amigi i Macintosha ;-).

W CO BY TU POGRAĆ?

Oto lista BARDZIEJ znanych gier, które powinny działać na lepszych konfiguracjach (dane ▪ Aminetu): Wolfenstein 3D, Dark Forces, Marathon I i II, Marathon Infinity, 3D Ultra Pinball, Indenpendence Day, Rebel Assault, Chaos Overlords, Conquest Of The New Worlds, MacDoom I i II, Havoc, Alone In The Dark 2, Angel Devoid, Bad Mojo, Discworld, Full Throttle, Myst, The Dig, A10 Attack, A10 Cuba, PGA Tour Golf III, Warcraft I i II. Jak już wspomniałem, to tylko bardziej znane tytuły. Robią wrażenie, prawda?

Co do programów multimedialnych, czyli różnego rodzaju atlasów, encyklopedii i tym podobnych, to nie powinno być z nimi większych problemów.

Najwięcej problemów sprawiają oczywiście gierki public domain i shareware, pisane przez domorosłych programistów.

UWAGI KOŃCOWE

To co tu napisałem (mimo że trochę mi to zajęło) jest jednak absolutnym minimum. Po prostu ShapeShifter i Macintosh to temat rzeka. Dociekliwym polecam dokładne zapoznanie się z plikiem ShapeShifter.guide lub z tekstami na Aminecie opisującymi różne triki, które można wykorzystać pracując z ShapeShifterem (są także na kompaktach z tej serii).

ShapeShifter to naprawdę potężny program. Wierzcie mi, potrafi świetnie zrekompensować swe dosyć wysokie wymagania sprzętowe. Na komputerze, który przez ignorantów uważany jest za przestarzałą maszynkę do platformówek, można (na 68040/25 MHz) emulować Macintosha z prędkością Quadry, a o emulacji Amigi na Macu mi nic nie wiadomo.

Jaka jest przyszłość ShapeShiftera? Jego autor, Christian Bauer, „odgraża" się, że ma już dosyć udoskonalania tego programu. Na Aminecie widziałem skierowany do niego apel z prośbą o stworzenie chociaż wersji programu na mające wkrótce trafić do sprzedaży karty PowerPC. No cóż, mam wielką nadzieję, że apel ten zostanie wysłuchany.

Adam Bartniczak

CyberVision3D kontra

Kości AGA, kilka lat temu tak obiecujące, dziś nie są niczym niezwykłym. Ich szybkość wszędzie tam gdzie w grę wchodzi profesjonalna obróbka grafiki, graficzna prezentacja danych czy bardziej zaawansowane granie, nie jest już wystarczająca. Jedyną radą na ten mankament jest porządna, 24-bitowa karta graficzna...



Od pewnego czasu, ku naszej radości, Amiga wkracza na drogę szybkiego rozwoju – pojawiają się nowe karty turbo, graficzne i inne. Nadchodzi tak długo oczekiwane PowerPC, a i coraz więcej ludzi zmienia pogląd, że Amiga jest najlepsza bez względu na jej parametry techniczne. Kupujemy więc kolejne karty turbo, zapewniamy sobie szybszą i wygodniejszą pracę dzięki procesorom 030, 040 i 060, wyposażamy nasze komputery w większe twarde dyski i coraz więcej pamięci. Niestety w dalszym ciągu jest jedna rzecz, która nie zmieniona, pozostaje w formie z 1992 roku – kości AGA. Wciąż będące marzeniem posiadaczy Amig 500 i 600, nie stanowią już niczego rewelacyjnego. Brakuje im pełnego odwzorowania 24-bitowej palety (16,7 mln kolorów), wyższych proporcjonalnych rozdzielczości i nade wszystko szybkości. Tutaj nie pomoże szybki procesor, niezbędna staje się karta graficzna o dobrych parametrach. Takich kart wyprodukowano dla Amigi sporo (EGS Spectrum, Picasso czy Retina to najpopularniejsze z nich), ale na dzień dzisiejszy nie stanowią one żadnego przełomu. Najbardziej popularne wśród kupujących stały się w tej chwili dwie szybkie karty – CyberVision 3D (następca CyberVision 64) i Picasso IV – produkowane przez firmy Phase5 i Village Tronic.

Jak wiadomo, nie ma nic lepszego dla klienta niż zdrowa konkurencja. A właśnie, co ciekawe, różnice i nie podobieństwa w obu kartach robią je zdecydowanie dla siebie konkurencyjnymi. Naszym zamiarem jest, by poniższy tekst był nie tylko opisem obu urządzeń, ale także ich porównaniem, przede wszystkim pod względem praktycznym. Postaramy się pokazać wszystkie aspekty działania kart z Amigą, uwzględnić to co przemawia „za" i to co „przeciw", ale nie odpowiemy wprost na pytanie „co wybrać?". Do tego musicie dojść sami, analizując Wasze potrzeby i fundusze. A zatem zacznijmy....

HARDWARE

Obie karty są urządzeniami opartymi na 64-bitowych procesorach graficznych, dysponują 24-bitową paletą kolorów i możliwością wyświetlania obrazu przy pełnym odwzorowaniu palety (24-bity koloru na piksel). W obu zainstalowano też 4 MB pamięci graficznej, co umożliwia korzystanie z rozdzielczości do 1600x1200 na obu kartach i trybów 24-bitowych w rozdzielczościach do 1024x748 (CyberVision) lub 1280x1024 (Picasso). Picasso IV wyposażony jest w chip Cyrrus Logic CL-GD5446, a CyberVision 3D w znany z kart pecetowych S3 Virge DX, ze sprzętowym wspomaganiem efektów 3D. Właściwie w przypadku tego typu urządzeń przy ocenianiu bierze się pod uwagę szybkość i możliwości procesorów graficznych i zainstalowanej na nich pamięci, obecnie jednak przy Amidze, nie musi się to sprawdzać. Patrząc jednak od tej strony trudno nie powiedzieć, że Picasso IV zdecydowanie góruje nad swoim konkurentem. Kość firmy Cyrrus Logic jest zdecydowanie szybsza niż Virge, a pamięć o dostępie 50 ns (w porównaniu do 70 ns na CyberVision) dodatkowo zwiększa tę przewagę.

Jeśli chodzi o dodatkowe wyposażenie, to i tu Picasso IV wypada lepiej. Na karcie umieszczono bowiem kilka dodatkowych złącz, które z czasem wykorzystywane będą przez zapowiadane przez Village Tronic moduły rozbudowy. W tej chwili dostępny jest moduł Pablo II (wspomagający pracę z sygnałem wideo i magnetowidami S-VHS). Docelowo firma planuje ich kilkanaście, między innymi moduł wideo, moduł dźwiękowy (16-bitowa karta muzyczna z MIDI), moduł MPEG, moduł 3D i PowerPC. Poza tym standardowo Picasso wyposażony jest w wyjścia dźwiękowe, które w tej chwili umożliwiają odsłuchiwanie muzyki z płyty kompaktowej przy użyciu czytnika CD-ROM. Oprócz tego w podstawowej wersji do karty dołączony jest flicker-fixer.

Co prawda konkurencyjna karta ma również złącze rozbudowy (w tym wypadku tylko jedno), lecz wykorzystywane jest ono w obecnej chwili tylko przez dekoder MPEG i nie wiadomo nic więcej na temat innych przystawek. W tej chwili w sprzedaży znajduje się ScanDoubler spełniający podobną rolę, co flicker-fixer z Picasso IV, wymagający jednak wyłożenia dodatkowych funduszy.

Od strony technicznej CyberVision jest tylko zwykłą (tyle, że dość szybką i z dodatkowym wspomaganiem 3D) kartą graficzną, natomiast Picasso IV to cała płyta rozbudowy, dająca możliwości nie tylko ulepszenia możliwości graficznych, ale także rozbudowy Amigi o szybki procesor (moduł PPC), kartę dźwiękową (!!!) czy digitizer.

START

Zestaw Picasso IV poza kartą zawiera niemieckojęzyczną instrukcję obsługi (i jej skróconą angielską wersję), dyskietkę z driverami do karty i kable połączeniowe służące do połączenia karty z flicker-fixerem (o tym w dalszej części tekstu).

W pudełku z CyberVision 3D znajdujemy dyskietki z systemem CyberGraphX i prostymi demami oraz małą książeczkę pełniącą rolę instrukcji.

O ile instrukcja do CV3D jest, biorąc pod uwagę gabaryty i zawartość merytoryczną, dość mała, ale konkretna i porządnie wydana, to książeczka dołączana z Picasso IV jest wykonana bardzo niedbale i przypomina raczej giełdową, piracką, którąś z kolei kserokopię niż oryginalny podręcznik dołączany do sprzętu wartego ponad tysiąc złotych. Ogólnie rzecz biorąc ten akurat aspekt wypada w przypadku obu kart równie żenująco. Wiadomości na temat urządzeń są zdecydowanie niewystarczające, brakuje wielu danych technicznych, a rozdziały dotyczące rozwiązywania ewentualnych problemów są w zasadzie śladowe.

Picasso IV



INSTALACJA

Obie karty przeznaczone są dla Amig wyposażonych w sloty Zorro II lub Zorro III. Oznacza to w praktyce, że jedna i druga karta działać będzie nawet w Amidze 1200 rozbudowanej o odpowiednią płytę rozszerzeń. Należy pamiętać, że nasza Amiga posiadać musi również dysk twardy, co najmniej 4 MB pamięci FAST i system 3.0 lub wyższy. Do sensownej pracy wypadałoby mieć dowolną kartę turbo z procesorem 030 50 MHz lub szybszym i 8 MB pamięci FAST oraz porządny monitor (np. multisync).

Instalacja CV3D nie nastręcza żadnych problemów, kartę wkłada się łatwo, szybko i przyjemnie (ze smutkiem jednak się ją wyciąga :). Z tyłu karty znajdziemy złącze VGA, do którego powinniśmy podłączyć nasz monitor. W wypadku posiadania pecetowego monitora nie ma z tym żadnych kłopotów. Sprawa wygląda jednak inaczej w przypadku monitora przeznaczonego specjalnie dla Amigi. Monitory Amiga M1438 i M1538 oraz pozostałe wyposażone w amigowe złącze RGB wymagać będą odpowiedniej przelotki (do kupienia m.in. w firmie Eureka). Jeśli chodzi o złącze wizyjne, to sprawa w przypadku konkurenta, czyli Picasso IV, jest podobna – tutaj dochodzą jednak jeszcze inne problemy... Instalacja karty w slocie w przypadku A4000 nie jest taka banalna. W naszym przypadku skończyła się rozmontowaniem połowy komputera, koniecznością użycia trzech rąk (czyli jedna para SEBA + 0,5 HIRESA) i ranami ciętymi/szarpanymi (w obu przypadkach). Co ciekawe, w przypadku A1200 + Zorro II nic podobnego się nie zdarzyło (czyżby Micronik lepszy niż Commodore?).

SOFTWARE

Ponieważ system Amigi nie został przez ś.p. Commodore przystosowany do współpracy z kartami graficznymi (jedynie system 3.1 ma kilka procedur wspomagających działanie kart 24-bitowych), konieczne jest w przypadku ich używania korzystanie z dodatkowego software'u. Z tego powodu producenci obu kart dostarczają własne i różniące się od siebie oprogramowanie. W przypadku CyberVision 3D jest to znany już chyba wszystkim system CyberGraphX, natomiast Village Tronic traktujący Phase5 jako konkurencję, stworzył własny system - Picasso96. Znamienne jest, że oba systemy aktualnie obsługują większość kart graficznych, nawzajem jednakże się nie supportując. Innymi słowy Picasso IV nie działa z systemem CyberGraphX i odwrotnie.

Z technicznego punktu widzenia podczas instalacji oba konkurencyjne systemy zachowują się mniej więcej podobnie, instalując dodatkowe biblioteki, drivery do monitorów, preferencje i oprogramowanie dodatkowe. Tego ostatniego CyberGraphX posiada zdecydowanie więcej. W komplecie otrzymujemy bowiem m.in. odgrywaczkę do animacji MPEG, viewery do obrazków (jeden korzystający z własnego ekranu, drugi z okna na ekranie Workbencha) i zestaw niezbyt efektownych demek korzystających ze sprzętowego wspomagania 3D. Bardzo ważne jest też, że w przeciwieństwie do dość ubogich możliwości konfiguracji oprogramowania Picasso96, CyberGraphX wprost oszałamia wielością opcji. Już podczas instalacji mamy możliwość skonfigurowania dosłownie wszystkiego - od wyboru wersji dla naszego procesora, przez rodzaj slotu Zorro, opcje konwersji ChunkyToPlanar, aż po możliwość włączenia gustownego bootlogo.

Oba systemy są w dalszym ciągu w fazie rozwojowej i wiele jeszcze rzeczy może się zmienić. W tej chwili jednak palma pierwszeństwa zdecydowanie należy się pakietowi CyberGraphX, który w czasie testowania przez nas karty doczekał się aż czternastu (!!!) nowych wersji (od revision xx.52 do xx.66). W wielu z nich poprawiono kilkanaście istotnych niedociągnięć i posunięto się zdecydowanie w kierunku jak największego zbliżenia systemu do oryginalnego Workbencha.

W PRAKTYCE

W przeciwieństwie do wszystkich innych spotykanych dotychczas testów nie znajdziecie tutaj danych liczbowych pochodzących bezpośrednio z programów służących do testowania trybów graficznych. Tak, tak, to nie pomyłka – mimo tego, że są przynajmniej trzy porządne takie programy, to wszystkie w dalszym ciągu korzystają z systemowych bibliotek i procedur, które, jak już zaznaczyliśmy, zupełnie do obsługi 24-bit kart graficznych się nie nadają. Najlepszym dowodem na to jest to, że podawane przez nie wyniki liczbowe są bardzo często (zwłaszcza w przypadku trybów wielokolorowych – 16 i 24-bit) w pełni sprzeczne z tym co obserwujemy w praktyce działania programów. Bez względu na to, co byłoby w tej sprawie przez kogokolwiek mówione, wyniki z popularnych programów testujących są po prostu niewiarygodne.

My wychodząc z tego założenia, postanowiliśmy nasze wrażenia z użytkowania obu kart graficznych poprzeć danymi liczbowymi, korzystając przy tym ze wskazań wersji demo programu do obróbki grafiki – Art Effect 2.0. Bez względu na to, czy rzeczywiście podawane przez ten program tysiące pikseli na sekundę są prawdziwe, czy nie, na pewno dają one relatywne pojęcie o szybkościach poszczególnych trybów graficznych w odniesieniu do obu kart i kości AGA.

Na początek, zaraz po zainstalowaniu oprogramowania i ponownym uruchomieniu systemu, rzuca się w oczy, że zarówno drivery Picasso96 jak i CyberGraphX są bardzo dobrze przystosowane do pracy z normalnym systemem Amigi. Wszystkie tryby graficzne pojawiają się normalnie w liście trybów w systemowych preferencjach ScreenMode (nie licząc śmiesznych wartości jeśli chodzi o liczbę kolorów na ekranie), mają także, jak każdy zwykły tryb amigowy, odpowiednie opisy (poziome i pionowe częstotliwości odchylania, itd.). Nie ma najmniejszych problemów z działaniem software'u otwierającego swoje okna na ekranie Workbencha i pozwalającego na wybór ekranu za pomocą procedur systemowych. Już na samym początku używania tak „poprawionego" systemu nasuwają się pewne wnioski, co do samej współpracy Amigi z kartami oraz co do wierności emulacji Workbencha przez Picasso96 i CyberGraphX. Przede wszystkim system Picasso96 nie emuluje tak dobrze wszystkim znanego „ściągania ekranów" (screen dragging), co CyberGraphX robi z łatwością. Z drugiej jednak strony, mimo standardowej możliwości przełączania między ekranami, system CyberGraphX robi to bardzo wolno (zwłaszcza gdy karta zainstalowana jest w slocie Zorro II), Picasso96 jest tutaj niewątpliwie dużo lepszy. Wynika to z konieczności przerzucenia całego obszaru pamięci zajmowanego przez drugi ekran, co wolniejszej karcie CyberVision 3D (Virge, pamięć 70 ns) zabiera mnóstwo czasu. Dla porównania – zamiana ekranu 1024x768 16-bit z drugim o takich samych parametrach na karcie CV3D w slocie ZII zabiera ok. 1 sekundy (!), podczas której widzimy czarne tło, Picasso IV to samo objawia nam tylko krótkim czarnym mignięciem. Przy Zorro III, czas ten skraca się dla CV3D o około połowę, a Picasso IV zachowuje się już dokładnie jak „zwykła" Amiga. Podobnie sprawa wygląda w przypadku otwierania i zamykania okienek oraz przesuwania i ustawiania ikonek na Workbenchu – Picasso IV zdecydowanie góruje nad swoim konkurentem. Ogólnie karta Picasso IV z systemem Picasso 96 lepiej spełnia swoje zadanie jako emulacja zwykłego systemu Amigi – jest szybsza i przez to wygodniejsza w użyciu. Z drugiej strony emulacja wykonywana przez CyberGraphX jest wierniejsza – świadczą o tym „dragowalne" screeny i lepsza obsługa systemowego pointera (Picasso96 wyczynia z nim bardzo dziwne rzeczy).

Nie samym jednak systemem człowiek żyje. I tu Picasso IV zaczyna tracić swoją wysoką pozycję. Aby dobrze oddać praktyczne aspekty posiadania tych kart, przetestowaliśmy dla Was prawie wszystko, co w pracy z Amigą może się przydać. Rozpoczęliśmy od oprogramowania graficznego, gdyż jak wiadomo, karty graficzne kupuje się nie po to, by oglądać ładne obrazki bez ditheringu. Po lupę wzięliśmy programy do rysowania i obróbki grafiki: Brilliance, Photogenics, Art Ef-

Procentowy udział kart graficznych w rynku:

1. CyberVision64 .... 26,23%
2. CyberVision64/3D .. 20,95%
3. Picasso II(+) 15,42%
   – Picasso II 12,21%
   – Picasso II+ 3,21%
4. Spectrum 28/24 ....8,25%
5. Picasso IV 7,01%
6. Retina Z3 BLT 6,27%
7. Piccolo SD64 ....5,61%
8. Retina 2,97%
9. Merlin 1,98%
10. A2410 ....1,89%
11. Piccolo Z2/Z3 .... 1,73%
12. DraCo Altais 0,66%
13. Domino 0,49%
14. Spectrum 110/24 ....0,24%
15. Rainbow II 0,08%
16. Rainbow III 0,08%

Karty używane w slotach:

Zorro III 67,1617%
Zorro II 32,7557%

Źródło: CyberGraphX Official Page na dzień 9 czerwca 1997

fect, ImageFX i Art Department Pro, programy do raytracingu: Maxon Cinema, LightWave, przeglądarki do obrazków: PPShow, Viewtek i Visage i kilka innych.

Brilliance nie uruchomił się w ogóle i wcale nie chciał korzystać z żadnej karty. Nie pomogło ani wybieranie trybów graficznych, ani korzystanie z programów promujących – efekty były opłakane. Konieczne stało się używanie go na zwykłym amigowym ekranie, co w przypadku karty CyberVision 3D pozbawionej ScanDoublera zmusza do przełożenia wtyczki z gniazda VGA na karcie do gniazda Video w Amidze.

Photogenics I ArtEffect pokazały wreszcie, co potrafią. Tu zarówno Picasso IV jak i CyberVision 3D dały nie tylko ponad dziesięciokrotnie (na Zorro II) i ponad dwudziestokrotnie (Zorro III) większa szybkość niż przy użyciu kości AGA, ale także możliwość uzyskania znacznie większych rozdzielczości (np. 1280x1024 przy 16,7 mln kolorów). Praca na tych programach wreszcie stała się przyjemnością. Rysowanie nawet najbardziej skomplikowanymi brushami jest nie tylko możliwe, ale wręcz wygodne i w związku z tym bardzo efektywne. Zooming, scrolling i odświeżanie ekranu stało się rewelacyjne i natychmiastowe. Obie karty spisywały się bardzo dobrze, choć w tym wypadku CyberVision 3D był troszkę lepszy. Zapewniał bowiem widocznie szybsze odświeżanie ekranu i okien oraz większą płynność scrollowania. Tutaj uwidoczniła się przewaga oprogramowania karty (CyberGraphX) nad Picasso96.

ImageFX i ADPro zachowywały się także poprawnie. Wreszcie warto było odpalić IFX na ekranie Workbencha (wersja ImageFX CyberWB) i już można było obrabiać obrazki. ADPro także nie robił problemów i pokazywał obrazki w oknie bezpośrednio na systemowym ekranie. Warto wspomnieć, że ImageFX choć z założenia przystosowany do współpracy z systemem CyberGraphX, radzi sobie też z Picasso96. ADPro natomiast jako nieco podstarzały już program ogólnie nie za bardzo obsługuje karty graficzne. Pracować jednak się da.

Ogólnie rzecz biorąc, najważniejsze programy graficzne (poza Brilliance) rewelacyjnie wykorzystują możliwości kart graficznych i dają nareszcie możliwość łatwej i przyjemnej pracy. Jeśli chodzi o support, to zdecydowanie większy posiada system CyberGraphX (no i karty działające pod tym systemem).

Maxon Cinema 4D, jako w pełni działający w oparciu o system, zachowywał się bez zarzutu. Pracował zarówno na ekranie Workbencha, jak na swoim własnym dobrze radząc sobie z różnymi rozdzielczościami, ale zmuszając do pracy w 256 kolorach. Poza tym zdecydowanie mniej podobała mu się karta Picasso IV i potrafił czasem pomylić kolory czy bardzo zwolnić odświeżanie okien. Jego konkurencja w postaci LightWave'a okazała się być na karty graficzne bardzo odporna. Nie korzystający z podstawowych procedur Intuition i nie posiadający możliwości wyboru ekranu LightWave trzeba było promować (najlepiej poradził sobie z tym MCP). Dało się wtedy pracować, ale wygodnie tylko na karcie CyberVision 3D – odpalony na Picasso IV w rozdzielczości 1024x768 odświeżał ekran tak wolno, że pracowało się dużo gorzej niż na zwykłej AGA-cie. Ponadto ekran z preview przestał być widoczny I o podglądzie procesu renderingu trzeba było zapomnieć.

Największe problemy sprawiły natomiast pokazywaczki do obrazków i animacji. O PPShow o Viewtek można w zasadzie zapomnieć. Visage też nie chciał działać, ale pojawienie się przed kilkoma dniami najnowszej jego wersji umożliwiło pełne działanie zarówno z systemem CyberGraphX jak i Picasso96. Trzeba jednak zaznaczyć, że istnieją przeglądarki stworzone specjalnie z myślą o kartach graficznych.

Na drugi rzut poszły edytory i procesory tekstu: nieśmiertelny CygnusED, AmiTekstPro Gold, FinalWriter 97, WordWorth 6 oraz program do DTP: Pagestream 3.2. Jeśli chodzi o



cztery pierwsze, to wszystkie zachowywały się podobnie. Niezbyt przystosowane do pracy z kartami graficznymi najszybciej działały w trybach 8-bitowych, przewyższając kości AGA nie tylko w szybkości odświeżania okien, ale także scrollowaniu i możliwych do ustawienia rozdzielczościach. Gorzej było w trybach 16 i 24-bitowych. Tutaj najlepiej zachowywał się WordWorth 6 I AmiTekstPro Gold (który jednak czasami przy Picasso IV miewał przebłyski i zostawiał np. nie odświeżone tło pod własnym oknem). CED i FinalWriter 97 były po prostu tragiczne. Warto również nadmienić, że właśnie w przypadku procesorów tekstu różnica w prędkości działania między kartą wpiętą w ZORRO-II (na A1200 040 40 MHz, OS 3.0) i Zorro III (na A4000 040 25 MHz, OS 3.1) była widoczna, a większy komfort uzyskiwało się na maszynie wyposażonej w ZORRO III, mimo wolniejszej pracy zainstalowanego tam procesora.

Pazury pokazał wreszcie Pagestream 3.2 – nie tylko obsługiwał wysokie rozdzielczości i dobrze radził sobie z trybami 16 I 24-bitowymi, ale także przyspieszył nieco rysowanie obrazków i pisanie tekstu. Z drugiej jednak strony spodziewaliśmy się większych różnic. Bardzo ważną w DTP dobrą jakość obrazu udało się osiągnąć ustawiając rozdzielczość 1600x1200 w 256 kolorach – oczywiście nie na zwykłym monitorze. Do tego potrzebny jest co najmniej monitor 20-calowy.

Programem, który w pewien sposób może wspomagać DTP, jest oczywiście znany chyba wszystkim TypeSmith. On również znalazł swoje miejsce w naszym teście. Podobnie jak PageStream działanie jego było bardzo przyjemne i choć w przypadku edycji fontów (a do właśnie służy ten program) nie jest konieczne posiadanie karty o takich parametrach, to jednak komfort pracy znacznie się poprawił. UWAGA!!! Miało to miejsce TYLKO w przypadku A1200 z ZORRO II. Program uruchomiony na A4000 (z Zorro III), niezależnie od tego, która karta była wpięta, działał TRAGICZNIE – zoba-



czyć można było dokładnie, w jaki sposób odświeżany jest ekran, co trudno było wcześniej zaobserwować na innym, oryginalnym trybie. W takim wypadku o profesjonalnej pracy w ogóle nie było mowy, choć w przypadku CV3D można było jeszcze od biedy podziałać, tak w przypadku Picasso IV praca w ogóle nie mogła mieć miejsca.

Dalej postanowiliśmy pomęczyć troszkę oprogramowanie do internetowania. O ile w przypadku YAM-a, AmIRC czy AmFTP nie ma specjalnych różnic między działaniem z kartami czy bez nich (oczywiście poza przyspieszeniem scrollingu czy odświeżania), to już browsery WWW zachowują się wprost rewelacyjnie. Przede wszystkim znika konieczność ustawiania ditheringu. Większość stron przygotowywana jest z myślą o standardzie 800x600 w 65 tys. kolorów (16-bit) i tak możemy skonfigurować nasz ulubiony program. W tym wypadku podstawowe znaczenie ma też scrolling – jak wiadomo bowiem, płynne przewijanie zawartości okienka przy kościach AGA nawet w 16 kolorach nie jest takie oczywiste (a jeszcze gdy nasza przeglądarka korzysta z MUI...). Z szybką kartą graficzną na pokładzie efekty są więcej niż zaskakujące. Płynne przewijanie nawet najbardziej naszpikowanych grafiką stron w oknie o wielkości np. 1024x768 przychodzi teraz z łatwością. Całość działania przeglądarek poprawia się dodatkowo gdy do dekodowania i wyświetlania grafik wykorzystamy 24-bitowe datatype'y zamiast wewnętrznych procedur browserów, a szybkość znacznie się zwiększa, proporcjonalnie do prędkości zainstalowanego na pokładzie naszego komputera procesora.

Na koniec tej praktycznej i użytkowej części zostawiliśmy dwa programy: Directory Opus 5.6 Magellan i Shapeshifter (opisywany w tym nume-

rze). Ten pierwszy posiada zdecydowaną przewagę nad innym amigowym oprogramowaniem, jeśli chodzi o wykorzystywanie możliwości kart graficznych. Dzięki specjalnemu wspomaganiu dla systemu CyberGraphX i wykorzystaniu Opusa jako Workbench Replacement (zamiast Workbencha) komfort z użytkowania systemu wzrasta zdecydowanie, przewyższając nawet Picasso IV. To jest właśnie najlepszy dowód na to, że korzystanie ■ odpowiednich procedur bibliotek odpowiedzialnych za obsługę kart graficznych (w tym wypadku CyberVision 3D) może sprawić, że urządzenia technicznie słabsze działać będą dużo lepiej niż ich bardziej zaawansowana konkurencja, posiadająca słabsze oprogramowanie.

Największą radość sprawił nam działający na CyberVision 3D Macintosh, emulowany oczywiście znakomitym Shapeshifterem. Mimo że wewnętrzne drivery Shapeshiftera obsługujące system CyberGraphX są raczej słabe, to efekty ich działania i tak przyjęliśmy z zadowoleniem. Można od teraz odpalać emulację Maca na ekranach o dużej liczbie kolorów i cieszyć się szybkim odświeżaniem ekranu. Bez problemu da się też grać w różnego rodzaju gry (Doom, Command&Conquer, SimCity 2000) nie narzekając na niedogodności. Jednym słowem Macintosh wysiada... i to dosłownie. Duże problemy mieliśmy natomiast z używaniem Shapeshiftera ■ kartą PicassoIV. Występowały błędy w prezentacji ekranu, który zamiast systemu Maca pokazywał niezłą kaszę. Niespecjalnie wypadała też praca w oknie, która w przypadku CyberVision 3D była nienaganna.

Jeśli chodzi o amigowe gry, sprawa ma się dużo gorzej. Wszystko jest jeszcze w powijakach i o ile shareware'owe produkcje odpalane na ekranie Workbencha będą działały w 99%, to z resztą może być problem – niektóre da się wypromować, inne wyłączając system zupełnie nam to uniemożliwią. W tym wypadku pozostaje nam tylko grać jak dawniej w trybach PAL (15 KHz), co umożliwi nam PicassoIV (wbudowany flicker-fixer) lub CV3D ze Scan Doublerem. Można też korzystać ze standardowego amigowego gniazda video, po przełożeniu kabla lub zastosowaniu zewnętrznego przełącznika (w ofercie firmy Micronik). Warto jednak pamiętać, że firmy zapowiadają już gry korzystające z dobrodziejstw oferowanych przez karty graficzne (Myst, Forgotten Forever, Foundation, Genetic Species i inne) i że w większości zapowiedzi te dotyczą obsługi systemu CyberGraphX wraz ■ kartą CyberVision 3D. Jednym z nielicznych wyjątków obsługujących Picasso będzie Trapped 2.

Jeszcze jedno: flicker-fixer i scan doubler. PicassoIV standardowo wyposażony jest ■ sprzętowy flicker-fixer, do karty CyberVision 3D można dokupić moduł o nazwie scan doubler. Czy jest jakaś różnica? Oczywiście. Jak łatwo było zauważyć, moduł flicker-fixera z Picasso IV miewał czasami fochy. Potrafił odświeżać część ekranu na bieżąco, część natomiast zostawiał na potem, co bardzo utrudniało pracę. Bardzo często również widać było wcześniej wspomniane kłopoty z pointerem, do których dochodziło klonowanie (kilka pointerów na ekranie). Tak, tak, czasami zdarzało się pokazywać dwa pointery w całkowicie innych miejscach ekranu. W przypadku OPCJONALNEGO modułu scan-doubler nie było takich kłopotów i choć tryby ■ LACE nadal migały na monitorze VGA (ponieważ nie jest to flicker-fixer tylko scan doubler), to jednak praca z nim nie sprawiła żadnych niemiłych niespodzianek.

DLA KOGO?

W tym przypadku pytanie jest o tyle proste, że karty graficzne to urządzenia o konkretnym przeznaczeniu. Ogólnie kartę graficzną polecamy wszystkim tym, którzy zajmują się cyfrową obróbką obrazu. Tutaj przyspieszenie, rozdzielczości i ilości kolorów oferowane przez karty są wręcz niezbędne. Również amatorzy renderingu powinni rozważyć zakup tego urządzenia, gdyż i w świat Amigi niedługo wkroczy idea OpenGL, a wraz z nadchodzącym programem Tornado3D (NOWOŚCI, ACS 3/97) szybka karta graficzna stanie się niezbędna. Podobnie rzecz ma się w przypadku pracujących w DTP. Bez dużych rozdzielczości i bez trybów 16, 24-bitowych – jak bez ręki. Wszystkie inne grupy użytkowników mogą się już zacząć zastanawiać nad sensem kupowania bądź co bądź drogiej karty, gdyż ułatwi im ona pracę i doda wiele komfortu, ale nie będzie to już w takim wymiarze jak w przypadku grafiki. Zakup taki staje się też nieodzowny dla wszystkich tych, którzy potrzebują do pracy wysokich rozdzielczości i stabilnego obrazu o wysokich częstotliwościach odświeżania. W tej chwili karta na nic nie przyda się amatorom gier. Po prostu żadna gra nie wykorzystuje ani CyberVision 3D, ani PicassoIV, ani żadnego innego urządzenia tego typu. Podobnie będzie z demami. Myślimy jednak, że już niedługo to co napisane powyżej może się zmienić. I wtedy to może właśnie gracze najbardziej docenią 24-bitowe karty graficzne.

Zakup karty graficznej polecamy wreszcie wszystkim tym, którzy mają trochę nadprogramowych pieniędzy i chcieliby wyposażyć swoją Amigę w wysokiej klasy urządzenie poprawiające pracę i czyniące wygodnym to co, do tej pory przyprawiało nas o zgrzytanie zębów.

PODSUMOWUJĄC

Uważamy oba urządzenia za bardzo wysokiej jakości i doskonale przystosowane do pracy ■ Amigą. Jest wiele rzeczy przemawiających zarówno za, jak i przeciw Picasso IV czy CyberVision 3D na korzyść konkurenta. PicassoIV to karta zdecydowanie bardziej zaawansowana, umożliwiająca rozszerzenie Amigi nie tylko o nowe możliwości graficzne, ale mogąca dać znacznie więcej (gniazda opcjonalnych rozszerzeń). Z drugiej strony nie mniej ważne jest to, że wiele z zapowiadanych dodatków do tej właśnie karty może nigdy nie ujrzeć światła dziennego. Najbardziej brak w tej chwili modułu wspomagającego 3D i najgorsze jest to, że ma się on pokazać jako ostatni w kolejności, co może w momencie ukazania się programów wykorzystujących sprzętowe 3D zepchnąć Picasso IV na dalszy plan. Jest też druga strona medalu. CyberVision 3D, mimo że technicznie słabsza, zdecydowanie lepiej radzi sobie ze wszelkiego rodzaju oprogramowaniem i w efekcie przewyższa konkurenta szybkością i sprawnością działania. Jest to na pewno sprawa driverów, a te jeśli chodzi o Picasso IV są raczej średniej jakości i rzadko modernizowane (3 wersje w ciągu półtora miesiąca w porównaniu z kilkunastoma CyberGraphX). Wiadomo także, że nawet najlepszy sprzęt jest tylko kupą scalaków jeśli żadne oprogramowanie z niego nie korzysta. A tu także CyberVision 3D i świetny system CyberGraphX dystansują konkurencję. Wszystkie ukazujące się dzisiaj poważne programy (komercyjne i shareware) mają uwzględniony support dla CyberGraphX, producenci gier też o tym myślą. Picasso IV obsługiwane będzie bezpośrednio na razie tylko przez grę Trapped II, a pośrednio przez gry wykorzystujące system RTG (niezależny od posiadanej karty)... A jest już na Aminecie biblioteka emulująca dość dobrze system Picasso96 na karcie CyberVision 3D... i CyberVision 3D tanieje z dnia na dzień.

Wybór należy więc do Was, zechcijcie jeszcze przed jego dokonaniem zajrzeć do tabelki porównującej szybkość obu kart (ze sobą i AGA-tą) oraz prezentującej procentowe zestawienie udziału poszczególnych kart graficznych w amigowym rynku (co ma wpływ na przyszły support deweloperów).

Tomasz „Hires" Filipek
Sebastian „Seb McKein" Streich

Osiągi w pikselach/sek. podane przez Art Effect 2.0

		1	2	3	4
640x480	**8-bit**	177116	174426	177731	252147
	16-bit	651618	638246	640022	674057
	24-bit	847639	419426	559025	375387
800x600	**8-bit**	183691	179342	174270	253141
	16-bit	652655	639435	641046	674107
	24-bit	850558	421292	570188	376375
1024x768	**8-bit**	184290	179225	176200	252961
	16-bit	654721	641292	639507	673377
	24-bit	822291	422291	570517	376053
AGA 040 40 MHz		**PAL (640x512)**	**DBLPAL (640x512)**		
	4-bit	188271	171999		
	8-bit	144455	74281		
	HAM8	160552	80687		

1) CyberVision 3D ZIII A4000/40 25 MHz, 2) CyberVision 3D ZII A1200/40 40 MHz, 3) Picasso IV ZIII A4000/40 25 MHz, 4) Picasso IV ZII A1200/40 40 MHz

CyberVision 3D

9

Producent	Phase 5
Dystrybutor	Micronik ☎ (0-89) 762-32-54
Komputery	Amig■ ze slotami Zorro II/III, OS3.0
Cena	713,00 zł (Scan doubler – 314,00 zł)

Picasso IV

9

Producent	Village Tronic
Dystrybutor	Eureka ☎ (0-66) 366-115
Komputery	Amiga ■ slotami Zorro II/III, OS3.0
Cena	1259,00 zł

OmniPen 906S

W marcowym numerze Amiga Computer Studio opisywaliśmy tabliczkę graficzną o symbolu 606s. W dzisiejszym artykule przedstawimy jej młodszą siostrę oznaczoną symbolem 906s.

DLA KOGO?

Podobnie jak poprzednio opisywana tabliczka przeznaczona jest dla ludzi zajmujących się grafiką komputerową. Biorąc jednak pod uwagę jej wyższą cenę, nie sądzę aby tym razem miała posłużyć jako alternatywa myszki, po prostu szkoda tylu pieniędzy, jeśli zakupimy ten sprzęt tylko z ciekawości lub z nudów.

OGÓLNIE

Tabliczka zaopatrzona jest w prostą instrukcję w języku angielskim i niemieckim. Podobnie jak poprzednio, część poświęcona Amidze jest tylko po niemiecku. Do kompletu dostarczone są wszystkie potrzebne kabelki umożliwiające fizyczne podłączenie Omnipena do Amigi. Także i w tym wypadku do prawidłowego działania potrzebować będziemy systemu w wersji minimum 2.0 i dostarczonego na dyskietce oprogramowania.

RÓŻNICE

Ponieważ nie ma sensu opisywanie od początku całego pakietu, postaram się w tym miejscu zwrócić uwagę na ważniejsze różnice między modelem 606s, a 906.

Przede wszystkim, od razu rzuca się w oczy wielkość nowej tabliczki. W starej wersji powierzchnia aktywna miała wymiary: 15,24x15,24 cm w nowej wersji wartości te wyglądają następująco: 22,86x15,24. Doszła również na obudowie jedna dioda, informująca nas o trybie działania tabliczki i przełącznik służący do „przekręcania" tabliczki o 90 stopni. Omnipen 906 wygląda teraz bardziej dostojnie i poważnie, jest podobnie jak poprzednia estetycznie wykonana i niezawodna (jak do tej pory). Jeśli chodzi o całą resztę, to z zewnątrz nie widać specjalnych różnic, więcej możemy się dowiedzieć, podłączając tabliczkę do komputera.

DZIAŁANIE

W tym miejscu można zauważyć najbardziej znaczące różnice. Z nową tabliczką pracuje się jakoś łatwiej i przyjemniej. Wydawać by się mogło, że w tej wersji opanowanie kursora i całe działanie jest jakoś bardziej przystępne. Ponieważ stałem się właścicielem poprzednio opisywanej wersji, to postanowiłem to sprawdzić. Faktycznie. Nowa tabliczka chodzi trochę płynniej. Nie wiem od czego jest to uzależnione, bo oprogramowanie jest takie samo i oprócz ustawionych w nim parametrów (dane o aktywnej części tabliczki) nic się nie zmieniło, ale różnicę widać. Brak teraz tak widocznej bezwładności, jaką można było zauważyć w Omnipenie 606s. Dzięki zastosowaniu większej powierzchni aktywnej, działanie kursora stało się dokładniejsze, przez co prace wykonane z tą wersją powinny być lepsze (choć wszystko oczywiście zależy od „malarza", który tabliczkę będzie obsługiwał).

KRÓTKO MÓWIĄC

Tabliczka działa bardzo dobrze. Muszę powiedzieć, że bez namysłu wybrałbym ją jako domowe narzędzie do rysowania. W tej wersji jednak brakuje mi takich opcji, jak reagowanie na siłę dotyku, która podniosłaby znacznie komfort pracy, ale prawdopodobnie i cenę. Niestety nadal brakuje polskiej instrukcji, a szkoda.

Sebastian (Seb McKeine) Streich
e-mail:jm_sstreich@jmenter.com.pl

OmniPen 906S	
Dystrybutor	Micronik
	☎ (0-89) 762-32-54
Komputery	Amiga z OS2.0+
Cena	[illegible]

Wiosenna Gambleriada

[redacted] był [redacted] majowej Gambleriadzie, [redacted] że działo się tam [redacted] ciekawych rzeczy. [redacted] nie był, niech [redacted] sobie w brodę i czyta dalej...

Targi odbyły się na warszawskim Torwarze i trwały od 23 do 25 maja. Tym razem nie było porozumienia ponad podziałami (czyli Amiga Show), tylko podziały ponad porozumieniem. Swoje trzy grosze dorzucił także organizator, firma Greit. W zeszłym roku Amiga Show spowodował oblężenie Gambleriady przez amigowców, co korzystnie odbiło się na kasie organizatora. Mimo to Greit nie był skłonny przyznać Eurece zniżki [redacted] „hurtowe" wykupienie multistoiska [redacted] tegoroczny Amiga Show. Może więc rozejrzeć się [redacted] innym miejscem na wystawienie amigowych firm? Na Gambleriadzie padł pomysł, by przenieść Amiga Show na party Intel Outside, jednak za wcześnie je[redacted] mówić o szczegółach.

Wróćmy do targów. Kilka amigowych firm mimo wszystko wykupiło stoiska i pokazało, że poważnie podchodzi do klienta. Wszystkie stoiska znalazły się [redacted] jednym rogu Torwaru, przez co powstał swoisty amikorner.

Micronik prezentował Amigi [redacted] PowerPC. Można było podotykać, pobawić się systemem i... zresetować Ami po zawieszeniu. Były to A1200 [redacted] obudowie Infinitiv [redacted] kartami graficznymi CyberVision 3D i betawersjami kart PowerPC (060 + 604 150 MHz, te [redacted] karty były pokazywane w Kolonii). Poza tym Micronik dysponował pełną ofertą swoich produktów, na które (sądząc po liczbie pudeł targanych przez odwiedzających) był spory popyt. Zaintrygowały nas znaczki A1500 na komputerach. Dowiedzieliśmy się, że fir[redacted] Micronik zdobyła od Amiga International licencję [redacted] produkcję płyt głównych od A1200, które potem będą sprzedawane w obudowach Infinitiv, pod symbolem A1500. A to jeszcze nie ostatnie słowo Micronika, ale o tym sza... Oczywiście [redacted] stoisku firmy znajdował się także nieodłączny monitor dotykowy z prezentacją oferty firmy.

Softstudio/Animatec. Tuż obok znajdowało się wspólne stoisko dwóch krakowskich firm. Animatec specjalizuje się w tworzeniu oprawy komputerowej m.in. do reklam i dla telewizji kablowych. Ponadto firma proponuje oparte na Amigach zestawy do obsługi telewizji kablowych [redacted] szkoli ludzi obsługujących kablówki. Słowem, promowanie Amigi [redacted] dziedzinie, do której jest stworzona. Softstudio natomiast to krakowski odpowiednik Eureki: firma [redacted] swojej ofercie dosłownie wszystko, co może się przydać amigowcowi. We wrześniu (nie mylić z Wrześnią :) Softstudio zamierza otworzyć w Krakowie duży sklep dla amigowców. Bomba! Na stoisku były dwie Amigi, na jednej z nich można się było pobawić się np. macowym Photoshopem, [redacted] to za sprawą Shapeshiftera.

P.D.I. Czyli Publiczny Dostęp do Internetu. Na stoisku stały dwa pecety i jedna Amiga, podłączone do Internetu. Pecetowcy na własne oczy mogli się przekonać, że [redacted] pomocą Ami także można buszować po sieci.

Eureka. Tradycyjnie wyładowana wszelakim sprzętem i softem dla Ami. Na stoisku były trzy Amigi dostępne [redacted] odwiedzających. Leciały dema, gry, przez moment nawet ktoś rzeźbił coś w Lightwave. Można też było nabyć koszulki i czapki [redacted] napi[redacted] Amiga.

[redacted] Tych firm nie trzeba przedstawiać. Przebojem stoiska była nowa obudowa tower do A1200 firmy Elbox — E/BOX. Jest szersza od Infinitiv tylko o 1,5 centymetra i wyższa o około 5 cm, mimo to zdawała się dużo szersza i niższa, a wszystko z powodu designu (poziome elementy). Dowiedzieliśmy się, że metalowa obudowa została zastosowana nie bez powodu: procesory taktowane powyżej 100 MHz powodują spore zakłócenia [redacted] odbiorze fal radiowych; metalowa obudowa pełni rolę ekranu. Jak będzie się zachowywał w wieżach 180 MHz procesor PowerPC, przekonamy się już wkrótce. Miejmy nadzieję, że nie trzeba będzie sprzedawać obudowy Infinitiv. Do E/BOXa można zamontować dowolną płytę rozszerzeń Micronika, jednak Elbox zapowiada własne konstrukcje. Płyty rozszerzeń krakowskiej firmy mają być produkowane w dwóch wersjach: rozbudowana i droga Zorro III (podobno zdecydowanie tańsza od najdroższej płyty Micronika) oraz tańszy model do podłączenia karty CyberStorm PPC i Cybervision PPC. Temu drugiemu modelowi wróżymy wielki sukces, bowiem płyty rozszerzeń kupowane są głównie po to, by zamontować 24-bitową kartę graficzną. E/BOX można było tylko obejrzeć, ale gdy czytacie ten tekst, obudowa jest już w sprzedaży za cenę niższą, niż tower Micronika. Kupić można było wszelakie karty turbo i rozszerzenia pamięci, konsole multimedialne Toms, przejściówki, kabelki, duperelki, a także wiele doskonałych programów Twin Spark Soft. Na stoisku stała Amiga (a jakże) podłączona do keyboardu. Można było sobie pomuzykować, [redacted] efekty słyszeli wszyscy w okolicy stoiska, za sprawą estradowych piecyków.

Byliśmy także my. Sprzedawaliśmy świeżutki [redacted] 4/97 i starsze numery, rozdawaliśmy amigowe koszulki, zbieraliśmy propozycje na zawartość następnych krążków oraz pochwały za rozszerzenie „poważniejszej" części ACS. Przy okazji pozdrawiam grupę BlaBla, tajemniczego gościa z Poznania (to nie był Tymek) i Sławka Osówiaka, [redacted] którym spotkałem się po latach.

Tyle firmy, [redacted] zwiedzający? I tym razem targi przeżyły oblężenie amigowców, co więcej — amigowców uzbrojonych [redacted] gotówkę. Amigowe firmy sprzedawały niektóre produkty po specjalnych, targowych cenach (np. kartę Apollo 040 40 MHz Elbox sprzedawał [redacted] jedyne 899 zł), co jeszcze podbiło sprzedaż. Na targach był obecny pan Michael Mason [redacted] prestiżowego brytyjskiego tygodnika Computer Trade Weekly (zajmującego się rynkiem komputerów, gier i konsol, ale skierowanego raczej do biznesmenów niż do użytkowników). Mason odwiedził nasze stoisko i pierwsze pytanie, jakie nam zadał, brzmiało: „Skąd u was tak wielkie zainteresowanie Amigą?". To o czymś świadczy.

Na targach był obecny inny przybysz z zagranicy — **Petro Tysch- tschenko**. Pozwiedzał, złożył autograf za pomocą Ami, PPainta i Omnipena, [redacted] następnie odbyła się konferencja prasowa, na którą przybyły tłumy. Przemówienie szefa AI było zbliżone do tego [redacted] 16 maja (patrz ACS 4/97): współpraca z developerami i producentami sprzętu, otwarta polityka licencyjna, próby wejścia Amigi do wojskowości i medycyny. Amiga International prowadzi już rozmowy z developerami z Europy i USA (nie dowiedzieliśmy się, jakie to firmy, ale Petro uspokoił wszystkich oświadczeniem, że na pewno nie jest to Microsoft). Perto postawił sprawę jasno (a była to jedna z nielicznych postawionych jasno spraw na tej konferencji ;) — komputery mogą być różne (A\BOX, PIOS itp.), ale OS musi być jeden. Oczywiście, potrzebny jest chief developer, człowiek który zapanuje nad wszystkimi chcącymi współpracować firmami. To bardzo ważne stanowisko i Petro uważnie szuka kandydata. Tyschtschenko zgodził się, że polski rynek amigowy jest jednym z największych na świecie i obiecał (nareszcie!) specjalną politykę cenową dla naszego kraju. Podobno na Gwiazdkę czeka nas [redacted] tym temacie miła niespodzianka. Nie możemy się doczekać. Zapytaliśmy Petro, czy sam ma Amigę. Odpowiedział, że owszem, choć czasami musi korzystać [redacted] Windows, które jego zdaniem są tragiczne. Było to typowe zagranie pod publiczkę, [redacted] publiczka zareagowała także typowo (oklaski).

Rafał Bełka

PS. Czy wiecie, jakie procesory zawiera komputer, który pokonał Kasparowa w szachy? Tak, PowerPC ! Dokładnie 256 sztuk.
PS2. Slideshow z Gambleriady znajdziecie [redacted] naszym coverCD.
PS3. Hires pozdrawia: V0yagera oraz całe wesołe fidowe towarzystwo z AMIGA.POL.



Hires, [redacted] najlepiej ubrany redaktor [redacted] zrobił sobie zdjęcie z Petro T.

Prenumerata

JAK

Przyjmujemy prenumeratę na trzy lub sześć kolejnych numerów *Amiga Computer Studio*. Cena pisma w prenumeracie jest równa cenie detalicznej, ale zamawiający nie ponosi kosztów przesyłki. *ACS* z coverCD kosztuje 15,99 zł, a bez CD — 3 zł. Równowartość ceny pisma przemnożyć trzeba przez liczbę miesięcy (trzy lub sześć). Kwotę tę należy przesłać przekazem pocztowym na adres:

CGS — Computer Studio
Mursa 6
04-202 Warszawa

Na blankiecie pocztowym prosimy WYRAŹNIE napisać, jakiego pisma dotyczy wpłata, ile numerów ma obejmować i od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Na przykład: ZAMAWIAM 6 NUMERÓW AMIGA COMPUTER STUDIO CD OD NUMERU x. Należy także zwrócić uwagę, by na odcinku dla adresata znalazł się pełny adres zamawiającego — imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy to samo powtórzyć w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku).

NUMERY ARCHIWALNE

W związku z licznymi pytaniami o instrukcje do starszych gier informujemy, że są jeszcze do nabycia numery archiwalne pism: *Computer Studio*, *Computer Studio Wydanie Specjalne*, *Gry Komputerowe* oraz oczywiście *Amiga Computer Studio*. Pełna lista opisywanych tam tytułów na Amigę była drukowana w *ACS* 4 i 5/97. Aktualny spis opisów znajduje się na naszej stronie WWW. Cena numerów archiwalnych wszystkich wymienionych wyżej magazynów wynosi 1,50 zł plus koszty przesyłki (0,75 zł za 1 egz.; 1 zł za 2 egz.; 1,20 zł za 3 lub więcej egz.). Wyjątkiem są trzy ostatnie numery *Amiga Computer Studio*, na które obowiązują ceny detaliczne. Ceny archiwaliów dotyczą edycji bez coverCD.

Niestety, nakład naszych coverCD 1 i 2 został wyczerpany. Proszę nie przysyłać zamówień na te krążki.









Witam w rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami — tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie coś kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia są bezpłatne — nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu INTERFACE ze strony obok. Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno — kartki z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS.

KONKURS

Mamy trochę stuffu do rozdania. Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu, wytnij kupon konkursowy (obok), naklej [redacted] na kartkę pocztową i odpowiedz na poniższe pytanie. Jeśli uważnie przeczytałeś ten numer ACS, nie będziesz miał kłopotów z odpowiedzią. Napisz też, którą [redacted] poniższych nagród chcesz otrzymać. Termin nadsyłania kartek upływa w momencie ukazania się następnego numeru ACS. Rozwiązanie konkursu [redacted] dwa numery.

Dzisiejsze pytanie [redacted]

W JAKIM KRAJU ROZGRYWA SIĘ [redacted] GRY BIG RED ADVENTURE?

[redacted] nagrody:

- Rockstar, ufundowana przez firmę Mirage
- Super Taekwondo Master, ufundowana przez firmę Mirage
- Global Effect (CD), ufundowana przez redakcję

Rozwiązanie konkursu sprzed dwóch numerów

Chodziło [redacted] grę Trapped

Nagrody wylosowali:

- Project Battlefield — Radosław Marcinkowski, Świebodzice
- Burnout — Michał Łuszkiewicz, Gdańsk
- Castles 2 — Grzegorz Lenort, Racibórz

Gratulujemy

KONTAKT

- Nawiążę kontakt z ludźmi, którzy programują [redacted] Amiga E w celu wymiany doświadczeń. Listy tylko na dysku. Przemek Dubicki, Oś. Słowiańskie 10/9, 74-300 Myślibór

- P242/Skulls. Only raytracers, only AGA. Piotr Jedziński, ul. Fiszera 7/4, 80-231 Gdańsk, tel. (0-58) 41-95-57

- Nawiążę kontakt [redacted] posiadaczami Amigi 500 z 1 MB w celu wymiany gier, lub też [redacted] założeniu klubu amigowców. Łukasz Domański, ul. M. C. Skłodow[redacted] 6/41, 37-200 Przeworsk, tel. (0-10) 48-54-79 (po 13.)

- Ukazał się już szósty (6!) umer maga [redacted] Amigę „AMIGAs_INFO". Wymaga OS 3.x i kości AGA. Aby [redacted] otrzymać prześlij 2.50 zł lub dysk i znaczek [redacted] gr. AMIGAs_CLUB, ul. Maciejewicza 1/27, 71-004 Szczecin 10

- Nawiążę kontakt [redacted] grafikami 2D i 3D i muzykami. Cel — robienie dobrych gier. Jeżeli chcesz to przyślij dysk ze swoimi możliwościami — 100% answer. Pisz lub dzwoń.
Tomasz Bąk, ul. Solskiego 32/1, Wrocław, tel. 63-52-81

- Nowopowstały klub „CD-32 SUPERFAN" zachę[redacted] do współpracy użytkowników CD-32. Gwarantowana wspaniała zabawa! Info po przesłaniu koperty zwrotnej + znaczek + 2 znaczki po 50 gr (na cele klubu). „CD-32 SUPERFAN", Danny D, ul. Bandurskiego 15/47, 71-685 Szczecin

- Nawiążę kontakt z posiadaczami HDD i CD-ROMu lubiącymi raytracing, dema, magi i moduły oraz dobre gry. Cel — wymiana płyt CD i stuffu. Disk = 100% fast answer, only letter = 100% fast delay. Swap with me! Write: Damian (Mati) Zuba, ul. Podgórna 6/18, 76-200 Słupsk, tel. (0-59) 411-519 (17-20.)

- Are U looking new ctx? Don't write. Are U looking friend? Write: Lef/Reality, Artur Gnoiński, ul. Leszka Czarnego 11/32, 97-500 Radomsko

- Poszukuję kontaktów z Amigowcami. Moje dane: Amiga 500, zainteresowania — gry, scena, muzyka, kodowanie [redacted] Amosie, wymiana stuffu, doświadczeń, oprogramowania. Stachu, Stanisław Kułakowski, Paprotnia 18a, 62-513 Krzymów, woj. konińskie

- Nawiążę kontakt na A500/A600 [redacted] celu wymiany gier, użytków oraz doświadczeń. Posiadam VBS i 2 MB. Jarosław Malinowski, ul. Ludowa 42c/22, 11-300 Biskupiec Reszelski

- Nawiążę kontakt z użytkownikami [redacted] /1200 [redacted] celu wymiany oprogramowania. Dawid Woźniak, ul. Łokietka 11/22, 98-200 Sieradz

- Utalentowany grafik z grupy Appendix pilnie nawiąże kontakt z koderem w celu wspólnego wydania gry. Jeśli posiadasz sprzęt z kośćmi AGA i dobrze kodujesz w asemblerze napisz! Zawsze aktualne! Cooper/Appendix, Grzegorz Popielski, ul. Grunwaldzka 12/3, 59-225 Chojnów

- Grupa Logical tworzy nową grę. Szukamy chętnych do współpracy (koderzy — asembler, graficy, muzycy). Najchętniej z okolic trójmiasta. Rafael Budnik, ul. Lidzka 52, 81-533 Gdynia-Orłowo, tel. (0-58) 64-89-14 (soboty, niedziele)

- Nawiążę kontakt z Amigowcami w celu wymiany oprogramowania. Posiadam Amigę 500 (1 MB). Paweł Grabowskki, ul. Kochanowskiego 26/1, 31-127 Kraków, tel. (0-12) 33-39-44 w. 480

- Kupiłem grę F-19 i nie wiem jak wystartować tym myśliwcem. Nawiążę kontakt także z użytkownikami tej gry. W zamian [redacted] informacje oferuję kody do różnych gier. Jakub Sagan, ul. Samsonowicza 15/6, 20-485 Lublin

- Nawiążę kontakt z Amigowcami [redacted] Świebodzic i okolic w celu wymiany gier, programów, doświadczeń. Sir Trotyl, ul. B. Chrobrego 7a/3, 58-160 Świebodzice

- Użytkownik Amigi 1200 poszukuje kontaktu [redacted] posiadaczami A500 do A4000 z rejonu woj. toruńskiego i sąsiednich w celu wymiany doświadczeń i stworzenia FAN-CLUBU AMIGI. Szymon Krawczyk, ul. Mazurska 16/1, 87-300 Brodnica, tel. (0-511) 83-555

- Nawiążę kontakt [redacted] grafikami 2D (niepoczątkującymi) chcącymi tworzyć grafikę do gier RPG i innych. Paweł Ząbek, oś. Świerczewskiego 11/13, 28-100 Busko-Zdrój

ZAMIENIĘ

- Nową CD-32 + 7 CD na Amigę [redacted] lub sprzedam [redacted] 450 zł. Stan idealny.
Krzysztof Czupryniak, Cząstków 2, 62-650 Kłodawa, tel. 731-624

- Amigę 600, mysz, 3 joysticki, 130 dysków, pudełko [redacted] 100 dysków, 2 przedłużacze do joysticków, bogata literatura [redacted] Simsona lub sprzedam za 600 zł. Krzysztof Rafa, Piskorowice 93, 37-30 Leżajsk, woj. rzeszowskie

- Amigę 500 z rozszerzeniem do 1 MB, myszką, [redacted] joystickami i 20 grami oraz Gameboy'a z 3 grami [redacted] CD-32 z ProModule + klawiatura + dodatkowe 4 [redacted] FAST RAM.
Jarosław Różański, ul. Archimedesa 18d/6, 47-200 Kędzierzyn-Koźle, tel. (0-77) 82-10-65

- Amigę 2000, 2xFDD 3.5", 3 MB RAM, 2 karty rozszerzeń, Big Tower, Kick 1.3/2.0 [redacted] C-64 z dodatkami i dopłatą.
Tomasz Marek, ul. Stawowa 9/18, 38-600 Lesko, tel. (0-13) 46-87-07 lub 46-88-44

- Amigę 600, 2 MB, KS 2.1, telewizor czarno-biały Neptun 150E, HD 80 MB na Amigę 1200 (gołą) lub sprzedam [redacted] 850 zł. Sławomir Szymaniak, ul. Warszawska 12/8, 82-550 Prabuty

KUPIĘ

- Monitor 1538S (1438S), CD LightWave 2,3,4, x4 CD-ROM Sony CDU77E
Rafał Piusiński, ul. Bukowskiego 2A/93 03-982 Warszawa, tel. 671-09-52 po 20:00

- Amigę [redacted] do [redacted] zł. Arkadiusz Wierdak, Moderówka 291a, 38-405 Jaszczew, woj. krośnieńskie, tel. (0-13) 43-122-86

- Dysk twardy Caviar 850 MB (WDAC 2850-00F) z uszkodzoną elektroniką. Jarosław Grzybek, ul. Rechniewskiego 5/37, 03-980 Warszawa, tel. (0-22) 671-57-84

- Niewielki twardy dysk za 50 zł. Najlepiej z okablowanie do A1200. Kuba Kocój, ul. Armii Krajowej 14/4, 36-300 Błażowa, (0-17) 297-168

- Kartę turbo do A1200 z 040/40. Mariusz Maciejewski, ul. Wyspiańskiego 11a/1, 76-150 Darłowo.

- Kartę turbo lub rozszerzenie pamięci do A1200. Sławomir Chirek, ul. Śniadeckich 84/17, 86-300 Grudziądz, tel. (0-51) 225-73 (do 15.)

- Kontroler twardego dysku SCSI do Amigi CDTV, oryginalne gry na kompaktach do CDTV [redacted] Magazyn Amiga 8, 9, 10, 11, 12 — 93 rok. Beniamin Dęborski, 43-316 Bielsko Biała, skr. poczt. 34, tel grzeczn. (0-33) 100-266 (17-20)

- Action Replay MK II do Amigi 500, FG-24 + oprogramowanie, pamięć dodatkową do Amigi 500 2 [redacted] (może być bez zegara), KS 2.0 sprzętowy. Stanisław Nicewicz, ul. Sucharskiego 11/22, 96-100 Skierniewice

- Gry na Amigę 500. Pinball Fantasies, Ultimate Pinball Quest, Fightin' Spirit, Sonic [redacted] różnego rodzaju piłki nożne, koszykówki i jatki 3D. W zamian ciekawe gry.
Michał Bumbul, ul. Warszawska 2/12, 59-900 Zgorzelec, tel. (0-75) 771-98-59 (po 15.)

- Asm-One i książki o asemblerze.
Adam Derbol, ul. Mylna 7, 66-620 Gubin, tel. (0-68) 594-132

- Czasopisma [redacted] opisem gry The Settlers. 1.5 zł od sztuki. Interesują mnie propozycje [redacted] Łodzi. Bartek, tel. 72-48-61

- Gry Legion, Lothar Matheus — oryginały lub zamienię [redacted] oryginały gier: Rajd przez Polskę, Skaut Kwatermaster, Forest Dumb, Battlestorm, Lazarus. Posiadam Amigę 1200 [redacted] CD-ROM. Krzysztof Kienast, ul. Zielona 27/6, 44-335 Jastrzębie-Zdrój, woj. katowickie

- Koprocesor PGA 50 MHz. Robert Matusiak, ul. Broniwoja 12/86, 02-655 Warszawa, tel. (0-22) 43-75-19

- Kupię rozszerzenie pamięci 1 MB Chip RAM do A500+ (do 40 zł). Wymienię gry: Forest Dumb Forever, Shadow Fighter, SWOS '96, Kajko i Kokosz, Ruff'N'Tumble na: Franko, Fightin' Spirit, Total Football, Legion, Intercalaris (lub Cytadela). Michał Bumbul, ul. Warszawska 2/12, 59-900 Zgorzelec, tel. (0-75) 77-19-859 (po 15.)

- Oryginalne gry: Harpoon, [redacted] Attack Sub. Ce[redacted] do uzgodnienia. Poszukuję opisu do gry Shut[redacted] w zamian informacje na temat innych gier. Adam Templin, os. Konopnickiej 6/33, 77-200 Miastko, tel. (0-595) 33-29 (po 15.)

SPRZEDAM

- C-64, stację 1541 II, ponad 130 dyskietek, joystick Python 1M, oryginlną grę Elvira II, Final III, Turbo T/D, literatura. Cena [redacted] zł. Adam Szuk, ul. Poprzeczna 3/5, 10-281 Olsztyn, tel. (0-89) 526-83-34

- C-64, stacja 1541 II, dyski, joystick, cartridge, diskbox, bogata literatura. Stan nienaganny. Cena 225 zł (do uzgodnienia).
Piotr Filipowski, ul. Szopkarzy 2/45, 31-228 Kraków, tel. (0-12) 15-13-06

- C-64, magnetofon, 2 joysticki, 23 kasety w tym [redacted] oryginalne, pudełko na kasety, kilka czasopism, katalog [redacted] grami. Cena do uzgodnienia. Arkadiusz Wierdak, Moderówka 291a, 38-405 Jaszczew, woj. krośnieńskie, tel. (0-13) 43-122-86

- C-64, magnetofon, 7 kaset z nagraniami, zasilacz, 2 cartridge z piętnastoma i z trzema grami. Stan d. dobry. Cena ok. 180 zł. Mariusz Guligowski, ul. E. Orzeszkowej 34, 95-020 Andrespol, woj. łódzkie

- C-64, stację dysków (z zasilaczami), dyski, 2 joystickki, mysz, sampler . Sprawność 100%, [redacted] idealny. Paweł Stępkowski, ul. Banacha 14/11, 02-097 Warszawa, tel. (0-22) 658-14-79

- Sprzedam A500, 1 MB, 2 joysticki, 40 dyskietek, [redacted] do uzgodnienia.
Chyliński Rafał, ul. Kwiatowa 10 05-400 Otwock, (0-22) 788-42-02, po 15:00

- Amigę 500 (1 MB), modulator A520, pokrywa, mysz + podkładka, 2 joysticki, 210 dysków (gry, programy, dema). 2 pudełka na dyski, oryginalne gry, monitor Commodore 1084S, filtr szklany, Magazyn Amiga 1/93-3/97 (51 szt.), Amigowiec (20 szt.), [redacted] książek. Całość 1290 zł, lub osobno. Krzysztof Kuchnia, ul. Ciasna 19/16, 62-800 Kalisz.

- Amigę 500 (1 MB) + literatura, joystick, gry i programy. Cena 450 zł. Ewentualnie zamienię [redacted] CDTV. Grzegorz Gorczycki, ul. Staffa 10/41, Legnica, tel. 61-200

- Amigę 500, 1.5 MB RAM, mysz, joystick i monitor kolor Philips CM 8833-II. Cena [redacted] zł. Artur Majkut, ul. Kopernika 7/49, 37-300 Leżajsk, tel. (0-195) 42-67-23

- Amigę 500 1 [redacted] RAM, joystik, mysz, dyskietki — stan idealny, sprawność 100%. Cena 500 zł. Krzysztof Uszyński, ul. Barbary 10/25, 41-800 Zabrze, tel. (0-32) 171-59-31

- Amigę 500 pilnie! 1 [redacted] RAM, monitor kolorowy 1084S + filtr, pokrywa [redacted] klawiaturę, mysz + podkładka, 3 joysticki, [redacted] dysków, oryginalne programy edukacyjne, ok. 60 czasopism, książki. Gra telewizyjna Terminator 3 [redacted] osprzętem. Cena ok. 1100 zł.
Tomasz Miodurzewski, ul. [redacted] 24a/2, 21-542 Leśna Podlaska, woj. bialskopodlaskie, tel. (0-57) 345-00-41

- Amigę 500, 1 MB RAM, monitor kolor C1085 S, myszka od A1200, ok. 100 dysków z fajnymi grami (sporo oryginałów). Wszystko [redacted] dobrym stanie. Cena 850 zł. Ewentualnie wymienię na A1200. Łukasz Pacja, ul. Kościuszkowców 99/51, 04-552 Warszawa, tel. (0-22) 12-00-45

ACS LIPIEC INTERFACE

• Amigę 500 1 MB, 20 dyskietek, joystick, mysz, modulator, kabel euro. Stan idealny. Cena ok. 500 zł. Wacław Maślak, ul. Blizinskiego 37, 62-850 Lisków, tel. 549 Lisków

• Amigę 500 1 MB, modulator, mysz, joypad, osłona komputera, 80 dyskietek + disk box. Cena 500 zł. Aleksander Prokopowicz, ul. Niepodległości 154/5, 58-303 Wałbrzych

• Amigę 500 1 MB, 200 dysków, Euro, mysz, zasilacz, monitor, literatura — 850 zł. Ewentualnie zamienię na A1200, HDD, CD-ROM + dopłata. Tomasz Bąk, ul. Solskiego 32/1, Wrocław, tel. 63-52-81

• Amigę 500 1 MB RAM, 2 joysticki, mysz z podkładką, oryginalny modulator A520, pokrywa, 4 oryginalne gry, 2 pudełka na dyskietki, 120 dyskietek, literatura — wszystko w stanie idealnym. Cena 470 zł.
Paweł Karwowski, os. Centrum 32/8, 19-200 Grajewo, tel. (0-86) 72-64-07

• Amigę 500 (2.5 MB z zegarem), modulator, mysz, joystick, pudełko z dyskami, pokrywa. Cena 400 zł.
Łukasz Kurpanik, ul. Szopena 28 a 7, 41-400 Mysłowice, tel. (0-3) 122-59-37

• Amigę 600, 2 MB CHIP, mysz, joystick, 77 dysków. Cena 490 zł. Łukasz Stasiak, ul. Piaskowa 4/59, 40-230 Katowice, tel. (0-32) 155-13-62 (po 16.)

• Amigę 600, 2 MB RAM, mysz, joystick, mousepad, 55 oryginalnych polskich gier z instrukcjami (600 zł), 2.5'' HDD Toshiba 125 MB (200 zł), CD-ROM 2x Sony, 9 płyt CD (gry i programy użytkowe). Całość za 800 zł. Ewentualnie zamienię na PSX lub Sega Saturn. Krzysztof Wawrzyniak, ul. Sosnowa 7/46, 62-510 Konin, tel. (0-63) 43-10-24

• Amigę 600, 1 MB RAM, 20 dyskietek, disk box, mysz, pokrywa. Cena ok. 450 zł. Drukarkę MPS 1270A. Cena 160 zł. Roman Krawczyk, tel. (0-511) 83-555, ul. Mazurska 16/1, 87-300 Brodnica

• Amigę 600, KS 1.3/2.0, 300 dysków, bogata literatura, 2 joypady, 2 joysticki, 2 myszki, mousepad, pokrywa, nowy mocny zasilacz, oryginalne gry i programy. Cena 500 zł. Adam Derbol, ul. Mylna 7, 66-620 Gubin, tel. (0-68) 594-132

• Amigę 600 2 MB RAM, 2 joysticki, mysz, mousepad, 111 dyskietek z grami, diskbox, zasilacz, pokrywa na klawiaturę, bogata literatura i czasopisma + gratis C16 z grami i osprzętem. Wszystko w stanie b. dobrym. Cena 650 zł. Ewentualnie wymienię na Sony Playstation.
Jacek Tomera, os. 1000-lecia, 49/13, 31-610 Kraków, tel. (0-12) 49-71-68

• Amigę 600 (stan bdb), mysz, dyski, zasilacz od PC, rozszerzenie do 2 MB, literatura. Cena 650 zł lub zamienię na Sony Playstation. Daniel Dąbrowski, ul. Ks. Kard. Wyszyńskiego 14, 18-315 Kołaki Kość., woj. łomżyńskie, tel. (0-71) 25-16

• Amigę 600, 2 MB, KS 1.3/3.0, HDD 40 MB, mysz, podkładka, zasilacz. Stan komputera bardzo dobry. Cena 700 zł. Jarosław Stompel, ul. Kopernika, 38-200 Jasło, tel. (0-13) 446-94-53

• Amigę 1200, ok. 150 dyskietek.2 myszy, 2 joysticki, 3 pudełka na dyskietki, mousepad, monitor kolorowy C1084S (stereo), literatura, książki: „Amiga dla niewtajemniczonych", „Amiga DOS", „Instrukcja obsługi A1200", „Opisy programów użytkowych", „Workbench 3.0". Cena: 1600 zł. Ewentualnie zamienię na Amigę CDTV 3MB z kontrolerem SCSI, klawiaturą i HDD i przełącznikiem CDTV/A500.
Krzysztof Wołonsewicz, Świdry 3, 11-500 Giżycko, tel. (0-87) 287859 (po 16.)

• Amigę 1200 Infinitiv Tower, zasilacz 200W, karta E1208, Hard Disk Kit, mysz z logo, monitor C1084S, interface MIDI, sampler 27kHz, 150 dyskietek, 2xjoystick, Magazyn Amiga z lat 94-97, C&A, ACS. Gwarancja do 11.97. Cena: 2000 zł (możliwość negocjacji).
Mariusz Michalski, ul. Słowackiego 32/9, 58-371 Boguszów-Gorce, tel. (0-74) 44-97-11

• Amigę 1200 (Magic), mysz, 2 joysticki. Cena 1100 zł. 150 dyskietek. Cena 250 zł. Czasopisma — 60 zł. Sebastian Żyła, ul. Witkiewicza 10/10, 41-200 Sosnowiec, woj. katowickie, tel. (0-32) 194-23-50

• Amigę 1200 z kolorowym monitorem plus oprogramowanie. Cena 1500 zł. Tel. (0-13) 43-649-73 (wieczorem)

• Amigę 1200, HDD 130 MB, razem lub osobno. Cena 1490 zł. Aleksander Zieliński, ul. Staroby-strzycka 41/5, 57-500 Bystrzyca Kł., tel. (0-74) 11-10-15

• Amigę 1200 (nowa), czasopisma, mysz, 2 joysticki, oryginalne programy użytkowe, 50 dysków. Cena 1000 zł. Oryginalne gry Deep Core — 40 zł, Doman Grzechy Ardana — 25 zł. Michał Kopystyński,
ul. Ciepła 24/2, 50-524 Wrocław

• Amigę CD-32 — 350 zł.
Robert, tel. (0-22) 774-12-50 (po 15.)

• Amigę 1200 w obudowie Infinitiv z zasilaczem 200W, HDD Caviar 210 MB, HDD Caviar 850 MB, CD-ROM + 4 płyty. Rozszerzenie Elsat 4 MB FAST RAM, Sampler Elsat Hi-Fi stereo, 100 dysków. Czasopisma: Amiga Magazyn, Amiga CS, Amigowiec, Świat Gier Komputerowych i inne. Drukarka Star LC-100 PL Color. Cena 3500 zł (do negocjacji). Piotr Wąsiewicz, ul. Łukowska 9/207, 04-133 Warszawa, tel. (0-22) 13-74-34 (16-21)

• Amigę 1200 Infinitiv Tower, HDD 420 Seagate, zasilacz 200 W, CD-ROM 6x, karta Blizzard IV-1230/50, 16 MB FAST RAM, kompakty: CD Amiga Games, CD Amiga Magazyn, oryginał UFO = 50 dyskietek. Cena 3300 zł. Tomasz Grzelachowski, ul. Obrońców Pokoju 10/7, 67-200 Głogów, tel. (0-76) 33-34-37

• Amigę 1200, 6 MB RAM, wbudowany przewód do HDD 3.5''. Stację dysków 3.5'' — Amiga 1011. Cena 1000 zł. Tomasz Sieramowski, tel. (0-22) 723-42-52 (po 17.)

• Amigę 1200 10 MB RAM, karta turbo 030 28 MHz, HDD 130 MB, koprocesor 68882, pokrywa na klawiaturę, 250 dyskietek, mysz, joystick, literatura. Cena 1500 zł.
Korzecki Tomasz, tel. (0-41) 361-73-02

• Amigę 1200 (KS 3.0), 2 joystkicki, rozszerzenie pamięci Elbox 1200 8 MB FAST z zegarem, CD-ROM 4x, HDD Caviar 260 MB, 100 dyskietek z oprogramowaniem. Kompakty MACD 1, 2, Aminet 6,7. 17 BH Ohase Four. 100 czasopism o Amidze, monitor mono do Amigi. Paweł Kanarek, Podłęże 62, 32-066 Alwernia, woj. krakowskie

• Amigę 1200, HD-Kit, mysz, kable, dyski z oprogramowaniem. Cena 850 zł. Turbo TRA 1200 020/28 MHz, 8 MB, podstawka PLCC pod FPU — 380 zł. Komputer dowiozę kupującemu. Robert Matusiak, ul. Broniwoja 12/86, 02-655 Warszawa, tel. (0-22) 43-75-19

• Amigę 1200 (Escom), zewnętrzną stację 3.5'', 130 dysków, diskbox, 2 joysticki, literatura i dużo amigowych pism. Cena ok. 900 zł. Michał Kulesza, ul. Kalinowa 167/48, 41-200 Sosnowiec, tel. 199-42-56 (po 16.)

• Amigę 1200, monitor Commodore 1084S, Elbox 4 MB, mysz, zasilacz joystick, 80 dysków, literatura, VBS, wyprowadzone kable do podłączenia HDDi CD-ROMu. Cena 1350 zł. Robert Kuzyk, ul. Sucharskiego 2/6, 68-300 Lubusko, tel. (0-68) 72-15-15

• Amigę 4000/040/25 MHz, 16 MB RAM, HDD 850 MB, Cybervision 64/4 MB, CD-ROM 4x Sanyo. Cena 4000 zł.
Apteka, Andrzej Wiśniewski, ul. Królewiecka 11, 19-500 Gołdap, tel. (0-87) 15-01-79

• Amigę CDTV — klawiatura, pokrywa, stacja dysków, płyty CD, dyskietki, 2 joysticki, pudełko na dyskim przełącznik A500/CDTV, interface na 2 joysticki i mysz, midi, oryginalna gra „Manchester Inited Premier League Champ" — 700 zł. TV 14'' kolor — 400 zł. Razem taniej.
Grzegorz Kańczugowski, ul. Szkolna 53, 42-240 Rudniki k. Częstochowy, tel. (0-34) 279-660

• Amigę CDTV + mysz, mouse pad, interface na 2 joysticki, CD-ROM, literatura, mnóstwo programów — 700 zł. 2 MB FAST do ACDTV z akumulatorem do zasilania zegara, gwarancja do końca XX wieku – 200 zł. Razem za 850 zł.
Krzysztof Gumienny, ul. Krzywa 11, 39-301 Mielec, tel. (0-17) 586-30-79 (weekend)

• Amigę CD-32, stan idealny, mało używana, pokrywa, CD: „Oscar", „Diggers", „Gloom", „Death Mask". Cena 400 zł. Damian Wądrzyk, Polanka Wielka 550, 32-607 woj. bielskie, tel. (0-33) 458-926 (po 16.)

• Amigę CD-32, joypad, 11 CD, stan bdb. Cena 550 zł. Amigę 600, 70 dysków, mysz, joysticki — 600 zł (do uzgodnienia). Kupię Amigę 1200 za rozsądną cenę. Mariusz Pawlik, ul. Koskajny 17/4, 11-400 Kętrzyn, woj. olsztyńskie

• Amigę CD-32 + kabel Sernet + 4CD. Cena 440 zł. Jan Chromik, ul. Wyspiańskiego 65/6, 59-903 Zgorzelec 5, tel. (0-75) 775-52-37

• CD-32 na gwarancji, joypad, joystick, myszka z podkładką + 7 CD z grami (m. in. „SkidMarks) + czasopisma komputerowe. Kolorowy monitor 14'' + filtr szklany. Cena ok. 820 zł (do uzgodnienia). Grzegorz Cot, ul. M. C. Skłodowskiej 117/II/4, Piekary Śl.-9, Oś. Pow. Śl.

• CD-32 joypad, pad, mysz + podkładka. Gry: „Lotus", „Lamborghini", „Nigel Mansell's", „Cannon Fodder", „Gloom", „Sensible Soccer", „Premiere", „Pinball Fantasies + Sleepwalker", „Overkill + Lunar-C", „Gamesr". Cena: 550 zł. Mirosław Brańczyk, ul. Bożogrobców 24/4, 41-503 Chorzów

• Amigę CDTV 1 MB, FDD 3.5'', klawiatura, mysz, joystick, 6 płyt CD-ROM, dyskietki, trackball itd. Cena 390 zł. Przemysław Malkowski, ul. Mosińska 1, 62-022 Rogalin, tel. (0-61) 138-224

• Amigę CDTV 2.5 MB RAM, KS 1.3/2.0 przełącznik A500/CDTV, mysz, klawiatura, monitor kolor 14 cali stereo, kompakty, pilot. Całość czarna. Stacja dysków. Cena 1000 zł. Krzysztof Szewczyk, ul. Lelewela 9a m. 9, 96-100 Skierniewice, tel. (0-46) 32-31-91

• Amigę CDTV, klawiatura, stacja dysków, rozszerzenie pamięci o 2 MB, pilot, dwie myszy, interface na dwa joysticki, dwa joysticki, dwa pudełka na dyski. Każde o pojemności 200 szt. Ponadto 110 gier w tym 30 oryginalnych, jedna płyta CD-ROM, około 200 gazet komputerowych, stan idealny. Cena 1500 zł.
Zbigniew Klimas, ul. B. Prusa 5/18, 96-100 Skierniewice, tel. (0-46) 33-82-53

• Amigę CDTV, monitor 1084S, klawiatura, stacja dysków 3.5'', joystick, mysz, dyski. Cena 650 zł (do uzgodnienia). Kontakt 0-602 221-033.

• Amigę CDTV, 3 MB RAM, 100 dysków z grami, mysz, pilot, 2 joysticki plus przekściówka, przełącznik A500/CDTV, przełącznik RAM, 2 płyty CD. Cena 700 zł. Przemysław Klimkiewicz, ul. W. Pola 46/48 m. 44, 91-028 Łódź, tel. (0-42) 53-90-46

• CD-32, 11 kompaktów (CDPD 4, CD Network, SuperMemo, Tower Assault, Lost Vikings itd.), joypad, mysz, sernet. Cena 539 zł. Krzysztof Kuchnia, ul. Ciasna 19/16, 62-800 Kalisz.

• Amigę CD-32, mysz, 500 gier — 380 zł. HDD 80 MB (pełny) — 100 zł. Interface klawiatury — 30 zł, klawiaturę WIN'95 — 30 zł, CD: Gloom, Universe, Summer Olympix, Fury Of The Furries — po 30 zł. Kasety VBS — po 30 zł. Cezary Kruglińskí, ul. Białogardzka 16/23, 85-808 Bydgoszcz, tel. (0-52) 750-845 (po 18.)

• Amigę CD-32, joypad, pokrywa, mysz Amiga, 14 CD (UFO, Microcosm, Gloom, CDPL, Arcade Pool, Video Creator) Cena 620 zł.
Adrian Baston, ul. Karola Miarki 3, 44-285 Rzuchów, woj. katowickie.

• Amigę CD-32 z grami: Oscar i Diggers, Ovrkill, Lunar C, Furry Of The Furries, Liberation oraz z ACS 6, 7, 8/96 i 1, 2/97. Segę Master System z dwoma grami. Cena 600 zł. Ewentualnie zamienię na Sony Playstation.
Łukasz Rumiński, ul. Mickiewicza 108/19/13, 38-200 Jasło, woj. krośnieńskie

• Amigę CD-32 — 400 zł. 5 płyt CD — 100 zł. Raze,m 450 zł. Marcin Mleczko, Porąbka Uszerska 231, 32-854 woj. Tarnów, tel. (0-192) 56-530

• Amigę CD-32 prawie nie używaną, z kablem RGB, kablem Sernet, klawiaturą, 1 CD. Cena 520 zł. Ewentualnie zamienię na skaner do Amigi. Wymienię kasety VBS. Marian Przeździak, ul. Podlaska 4/11, 08-110 Siedlce, tel. (0-25) 43-51-44

• Amigę CD-32, kabel S-VHS, 22 płyty z grami (m. in. Cannon Fodder, Gunship 2000, Projest X, Ultimate Body Blows, Humans, Defender Of The Crown II itd.). Tylko w komplecie za 750 zł. Waldemar Bury, Al. Niepodległości 24/50, 88-100 Inowrocław

• Drukarkę EPSON LQ-100 (24 igły). Cena 400 zł. Zasilacz od A600 — 50 zł. Zewnętrzna stacja dysków — 70 zł. Karta Blizzard IV — 500 zł. Mariusz Nowakowski, ul. Aleksandrowska 26/35, 91-120 Łódź, tel. (0-42) 50-17-82

• Drukarkę Facit x90 (9 igieł). Stan b. dobry. 100 % zgodność z systemem Amigi. Cena 65 zł. Radosław Łysek, ul. M. Kopernika 4B/1, 56-300 Milicz, tel. 38-41-619

• Drukarkę Citizen ABC, 24-igłową, 360x360 DPI, gwarancja do listopada 1997, w komplecie sterowniki i oprogramowanie do Amigi i kabel. Posiada polskie znaki (Mazovia, CP 1250). Możliwość druku w kolorze. Cena 500 zł. Grzegorz Kraszewski, Zalesie 17, 16-003 Kozińce, tel. grzecznościowy (0-85) 197-900 (wieczorem)

• Kartę graficzną PICASSO IV, 4 MB, 64 bit, flicker fixer, scan doubler. Nowa na gwarancji. Cena 1150 zł. Kartę turbo Blizzard 1260/50 MHz. Nowa na gwarancji. Cena 1700 zł. Jarosław Ciszewski, ul. Warskiego 37/4, 66-400 Gorzów Wlkp., tel. (0-95) 214-277 (po 19.)

• Kartę turbo do A1200 Blizzard IV 030/50, 0 MB RAM, bez FPU. Cena 550 zł (do uzgodnienia). Mariusz Maciejewski, ul. Wyspiańskiego 11a/1, 76-150 Darłowo.

• Rozszerzenie pamięci Memory Master do A1200 — 1 MB (zegar). Cena 110 zł. Mirosław Posim, ul. Jackowskiego 44/35, 86-300 Grudziądz, tel. (0-51) 465-39-97

• Kartę turbo M-Tec 1230/42 MHz z koprocesorem 20 MHz do Amigi 1200. Cena 350 zł. Amigę CDTV. Cena 600 zł. Sławomir Waliszewski, ul. Nowa 1/6, 89-200 Szubin, tel. 84-23-17

• Rozszerzenie pamięci do A1200, Elbox 4 MB z zegarem (gwarancja) - 180 zł. SX-1 — 400 zł. Stacja dysków zew. 3.5'' — 90 zł. Kickstart 1.3 do Amigi 1200 — 55 zł, używane dyskietki w cenie 0.6 — 1.0 zł (w zależności od liczby). Paweł Dziuba, ul. Słowackiego 21c/72, 43-190 Mikołów, tel. (0-32) 12-61-651

• Rozszerzenie pamięci 2 MB do A500 — 130 zł. emulator PC286 ATonce Classic — 100 zł, stację dysków 5.25'' (rozpoznaje wymianę dyskietki) — 50 zł. Całość za 250 zł. Ryszard Gajda, ul. Wrocławska 102/2, 41-902 Bytom, tel. (0-32) 182-46-36

• HDD 3.5'' Seagate 120 MB + komplet kabli do HDD i CD — 100 zł. Zasilacz do Amigi 1200 — 60 W — 40 zł. Deluxe Paint AGA 4.6 z angielską instrukcją — 40 zł, CD-ROM Gigantic Games 2 — 20 zł. Krzysztof Wojciechowski, ul. Gaj 8, 12-130 Pasym, tel. (0-89) 62-120-33 (po 18.)

• Dekoder teletekstu firmy HDP Electronics. Cena 80 zł. Sławomir Chirek, ul. Śniadeckich 84/17, 86-300 Grudziądz, tel. (0-51) 225-73 (do 15.)

KONKURS LIPIEC ACS

ACS Cover CD 3

Witamy po raz kolejny Odtąd mamy nadzieję gościć u Was częściej! W tym miesiącu mamy dla Was specjalną wakacyjną propozycję w postaci nieco powiększonej szufladki z grami. Amatorów programów użytkowych pocieszam, że część growa rozrosła się kosztem sceny. Użytków jest także więcej niż na dotychczasowych krążkach. Dodatkowo dotychczasowy katalog ACSShareware zastąpiliśmy katalogiem W_ACS_5'97. Znajdziecie w nim poza wszystkimi wydanymi przez nas dyskami shareware i specjalnymi także programy shareware opisywane przez nas na łamach pisma. Od tej pory planujemy (w ramach integracji pisma z płytą) na każdym CD-ROM-ie umieszczać podobny katalog, którego zawartość będzie odzwierciedleniem treści zawartych w numerze. Przejdźmy jednak do sedna:

Katalog KOMERCJA

• Osiem nowych aren i cztery dodatkowe samochody do zdobywającej coraz większą popularność gry firmy Vulcan — Burnout. Niektóre są lepsze niż te dostarczane z grą!

Katalog AMIGA SCENE

• Zwycięskie (i nie tylko) dema i rysunki z The Party '96.

• Zbiór animacji w formacie YAFA. Szczególnie polecamy wszystkim, którzy do tej pory nie zaznajomili się z tym znakomitym formatem.

• Najbardziej znane dema rządzącej w tej chwili na scenie grupy The Black Lotus. W tym rewelacyjne Captured Dreams.

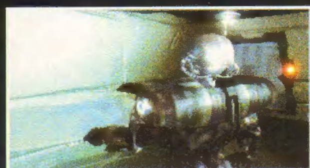
• Świetny dysk muzyczny autorstwa zafascynowanego muzyką filmową Duńczyka.

• Wybór 24-bitowych grafik Jasona Jordache'a.

Katalog GAMES

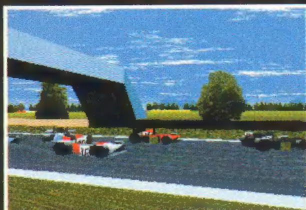
• Dema i zapowiedzi najnowszych gier:

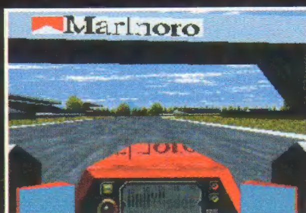
GOLEM — exclusive! Jako gwóźdź programu przedstawiamy Wam rewelacyjne demo pokazujące możliwości zastosowania w grze nowego formatu animacji stworzonego przez firmę Underground Software. Zajmuje ponad 160 MB. Demo otrzymaliśmy od producenta na wyłączność — czytajcie o tym w NOWOŚCIACH!



ALBION DUNGEON — demonstracja engine'u do trójwymiarowego rolpleja;

ALIEN FORMULA 1 — rewelacyjne demo wyścigów Formuły 1 zrealizowanych w pełnym 3D;





BATTLECRAFT — najnowsza wersja dema strategii fantasy, wzorowanej na pecetowym Warcrafcie II;

BOUNTY HUNTER — strzelaninka oparta na dobrych wzorcach z C-64;

BRAIN KILLER — polska gra doomopodobna. Najlepsza prezentacja z dotychczas wydanych;

DEFACE — demo logicznej gry podobnej nieco do Shanghai. Uruchamia się w wysokiej rozdzielczości;

GENETIC SPECIES — zdecydowanie poprawione demo najszybszej amigowej strzelaniny 3D. Dodano nowe bronie, tekstury, poprawiono szybkość (!) i dodano support dla 24-bitowych kart graficznych;

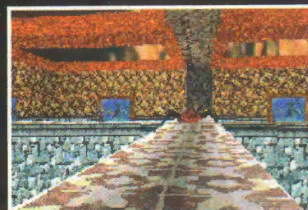
LEGEND OF ROME — nowoopracowana strategia nawiązująca tematycznie do czasów rzymskich cezarów;

MISTRZOSTWA ŚWIATA — polska encyklopedia piłkarskich mistrzostw świata połączona z quizem;

RACER — najnowsze wyścigi 3D;

STAR FIGHTER — demo mającego ukazać się już niebawem następcy Wing Commandera;





TRAPPED II — nowa wersja demonstracyjna wykonanego w technice 3D rolpleja. Tym razem poprawiono grafikę, szybkość i dodano wspomaganie dla 24-bitowego systemu Picaso 96;

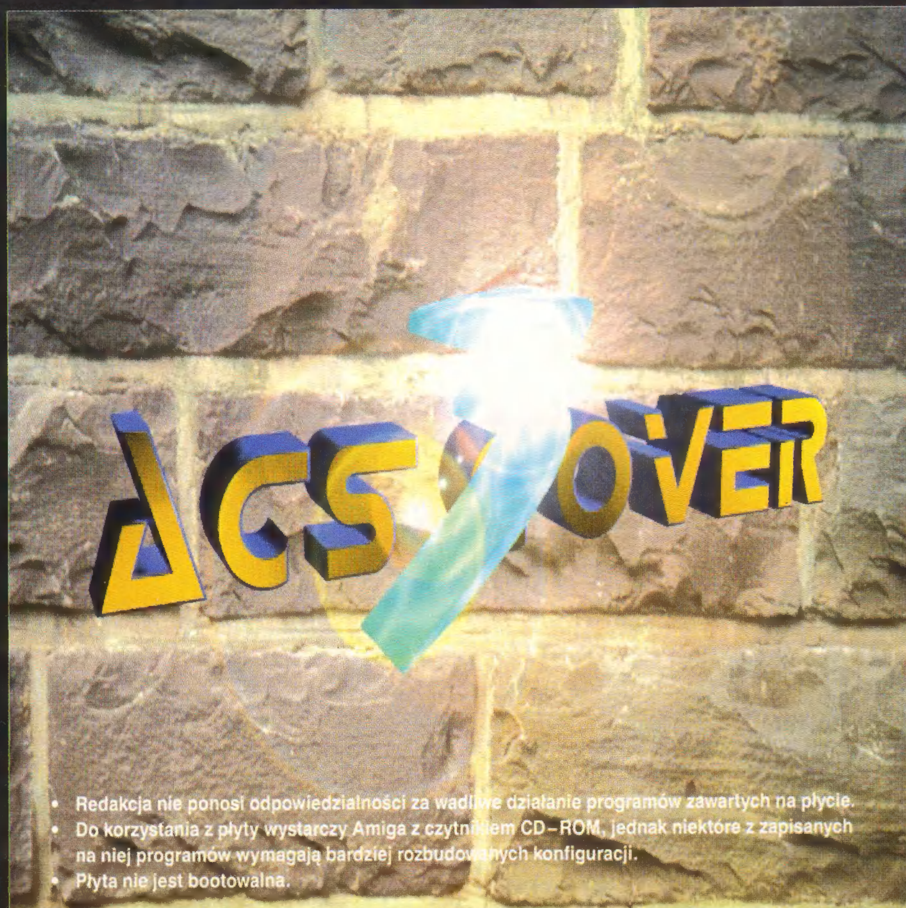
XPEDITION — demo najnowszej produkcji autorów tak lubianego przez Was Legionu (Polska Gra Roku 1996 wybrana przez czytelników i redakcję ACS). Rewelacja!

• Ponadto zamieściliśmy dostarczone nam przez elbląską grupę Deck Six gry Freeware:

TRZECH WESOŁYCH PIELĘGNIARZY — specjalnie dla amatorów czarnego humoru w wykonaniu naszych wspaniałych funkcjonariuszy służby zdrowia;

WC TYCOON — w czasie tej bolesnej posuchy amatorzy strategii mogą pobawić się w zarządzanie... ubikacjami...

ZBIGNIEW, BOHATER GALAKTYKI — sensacja na miarę krajową! Ponad 50-megowe demo strzelaniny opartej na sekwen-



cjach FULL MOTION VIDEO!

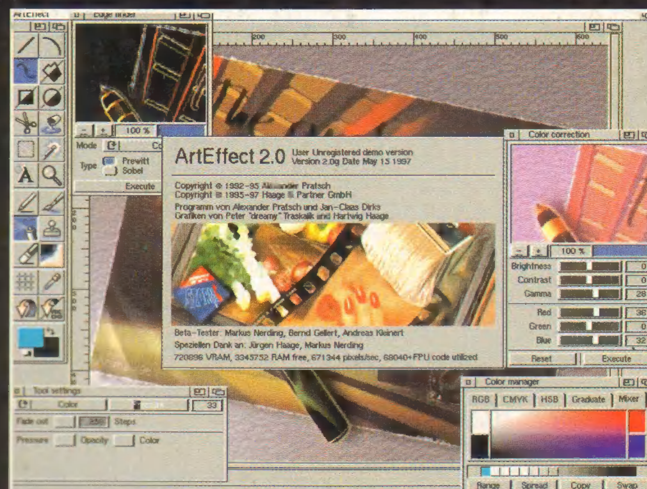
• Screenshoty:
ALBION, ALIEN FORMULA 1, FORGOTTEN FOREVER, GENETIC SPECIES, IN THE SHADOW OF TIME, onESCAPEE, QUASAR WARS, THE BIG RED ADVENTURE.

• Gry shareware:
BATTLE DUEL – opisywana przez nas w poprzednim numerze ACS rewelacyjna gra strategiczno-zabijacka, umożliwiająca grę z komputerem, w kilka osób przez modem lub Internet:
BATTLE SHIPS, BLOOD BATH, DESTRUCTIVE POKER (można nieźle pograć w oknie na ekranie Workbencha), F1GP-ED (rewelacyjny edytor drużyn, kolejek itp. w grze Formula 1 GP), FRONTAL ASSAULT, HANGER 18, HEADQUARTERES, LOGIC, MARBLES (logiczna o sporych wymaganiach sprzętowych), MINI ARCANOID, AGA RISK, SOLITON (następna wersja Klondike), VCHESS, WBSTEROIDS 1.3, XINVASION i YOUNG DEFENDER.

• Cheaty, patche i instalery:
CANNON FODDER, CAPITAL PUNISHMENT, GODS, SUPER WONDER BOY, WALKER.

Katalog UTILITIES

• Dema programów komercyjnych:
ART EFFECT 2.0 – najnowsze demo programu do malowania i image processingu pozwalającego na pracę na wielu rysunkach jednocześnie, produkcji firmy Haage&Partner;
ART STUDIO – demo świetnego programu do katalogowania rysunków;
BURN IT – nowa wersja rewelacyjnego programu do wypalania płytek CD-R;
STORM C++ 2.0 – demonstracyjna wersja kompilatora języka C++ firmy Haage&Partner (za pomocą tego właśnie kompilatora napisano Art Effect 2.0);
STORM WIZARD 2.0 – demo jednego z najlepszych programów wspomagających projektowanie własnych graficznnych interface'ów użytkownika (GUI). Niestety, znacznie ograniczone w stosunku do wersji pełnej.
• Uaktualnienie i uzupełnienie zamieszczonego na poprzednim krążku zestawu programów użytkowych pozwalających na podłączenie Amigi do Internetu i korzystanie z najpopularniejszych usług sieciowych. Nowsze wersje VOYAGERA, AmTERM, AmTELNET i AEMAIL.
• MAGNIFI CAD i SCHEMATIC CAD – dwa niezłe programy CAD.
• RAY STORM 1.8 – shareware'owa wersja programu do raytracingu.
• Oraz wiele innych ciekawych użytków, z których najważniejsze i najciekawsze zarazem to:
AMI BROKER 2.0 (tego chyba nikomu nie trzeba przedstawiać), BANCA BASE (świetny program do zarządzania płatnościami, kontem bankowym i budżetem domowym), MCP 1.30 (najnowsza wersja super-commodity), MUI 3.8, WILD FIRE (wersja demonstracyjna programu do obróbki animacji), VT 2.95 (program antywirusowy wykrywający wirusa HitchHiker 4!), VIRUS-Z 1.38 (najnowsza wersja).



CZYTELNICY ZONE

• Wszystko, co udało się Wam, drodzy Czytelnicy, nadesłać. Bez cenzury.
• Zrealizowane (w 90%) Wasze prośby dotyczące tego, co chcielibyście na płycie znaleźć.

Katalog GAMBLERIADA

• Wykonany przez Naczelnego, przy małej pomocy reszty redaktorów ACS, „slideshow" z ostatnich targów Gambleriada wraz z opisami.

I to by było mniej więcej na tyle. Mamy nadzieję, że kompakt nie tylko Wam się spodoba, ale będzie także niemałym źródłem informacji o amigowych nowościach i pomocą w kompletowaniu najnowszego oprogramowania.

NIEUSTAJĄCA AKCJA!

Przysyłajcie nam wyniki Waszej radosnej twórczości! Każdy, kto to zrobi, może żądać od nas wyszukania i zamieszczenia na najbliższym CD konkretnych programów, gier, demek czy danych. Muszę przyznać, że jak na razie udaje nam się spełniać Wasze prośby i mam nadzieję, że tak będzie zawsze. Pamiętajcie, że realizacje Waszych próśb znajdziecie w katalogu DLA CZYTELNIKÓW w CZYTELNICY ZONE, a tego czego tam brakuje (np. dem gier czy użytków) szukajcie w dedykowanych tematycznie katalogach na płycie.

WAŻNE!

Płyta nie jest bootowalna. Oznacza to, że bez uciekania się do opisanych w ACS 2/97 „trików" nie odpalisz jej na CD32 ani na CDTV.

Wszystkie programy na naszym coverCD są rozpakowane i gotowe do użycia. Zwróć jednak uwagę na ich wymagania. Nie odpalisz tytułu wymagającego 8 MB RAM na maszynie z 2 MB.

Hires